

# **Ночные кошмары: Бессмертные грешники**

---

*Конспективное изложение книги*

*Составитель:  
Егор Мельников*

## Создатели

**Авторы текста:** Рассел (Роуз) Бэйли, Бенджамин Бау, Макс Брукс, Дэйв Брукшоу, Дженнифер Лоуренс, Рома Нейм, Дэвид Нуренберг, Дин Паолилло, Джо Риксман, Алекс Скокель, Кристофер Симмонс и Чак Вендиг

Сеттинг **Vampire: the Requiem** вдохновлён образами **Vampire: the Masquerade**

**Vampire: the Masquerade** придуман Марком Рейн•Хагеном

Вселенная **World of Darkness** создана Марком Рейн•Хагеном

**Креативный директор:** Рич Томас

**Производственный менеджер:** Мэтт Милбергер

**Разработчики:** Рассел (Роуз) Бэйли и Джозеф Д. Каррикер-младший

**Редактор:** Scribendi.com

**Арт-директор:** Крэйг С. Грант

**Внутренние иллюстрации:** Джон Бриджес, Тревор Клакстон, Тарик Хассан, Матиас Коллрос, Марко Маццони, Питер Морбахер, Джастин Норман и Мэтт К. Смит

**Креативный директор:** Майкл Кох

# Глава первая:

## Выдающиеся чудовища

Эта глава повествует об извергах, которым удалось завоевать признание в ночном обществе Проклятых. Некоторые даже считаются местными знаменитостями и героями. В сущности, у кого-нибудь из них могут быть даже свои подражатели в других доменах – если не странах.

Забавнее всего то, что некоторые из них не заслуживают своей репутации или даже не соответствуют архетипу “бесчеловечных извергов”, однако дурная слава продолжает следовать за ними по пятам из домена в домен.

### Святое чудовище: Соломон Бёрч

Печально известный Епископ Чикаго известен своей фанатичной верой в собственную богоизбранность. Об этом знает любой неонат. Однако о чём не догадывается никто, включая ближайших соратников Бёрча, так это о том, что в глубине души Соломон задаётся вопросом: что если он не прав? Что если он – всего лишь чудовище, нашедшее себе именно то оправдание, которое всегда находили фанатики, изверги и безумцы по всему миру: веру, что Господь на его стороне?

Несмотря на огромный авторитет Бёрча в Ланцеа Санктум – авторитет, выходящий далеко за пределы Чикаго – ни один вампир в трезвом уме и здоровой памяти не станет ему *доверять*. Видите ли, Бёрча интересует только одно: исполнение его миссии. Ради неё он пойдёт на всё и даже рискнёт своей вечной жизнью. Он доказывал эту самоотверженную преданность Господу десятилетиями утомительной службы. Однако никто, кроме самого Бёрча – или даже *включая* его самого – не знает, в чём заключается эта миссия в каждую конкретную ночь. Если в один прекрасный момент Бёрч решит, что все Проклятые обитатели Чикаго заслуживают Гнева Божия, он вполне может вооружиться огнём и пойти почистить родной домен.

### Личность

Бёрч выглядит как худощавый Сорочич с бесчисленными шрамами, большинство из которых нанесены его собственной рукой. Бёрча заботит лишь его собственное мнение о происходящем. О, разумеется, он внимательно выслушает всё, что вы захотите ему сказать. Он будет молчать на всём протяжении вашего монолога – но лишь потому, что втайне он уже начал составлять контраргументы, построенные на ваших собственных доводах. Когда вы закончите, Бёрч перестанет кивать и вслушиваться в ваши речи. Он ответит вам вашими же словами – но подведёт вас к совершенно иному выводу.

Не забывайте одно: Бёрч верит, что он всегда прав. Даже если он ошибается, он ошибается, *потому что это правильно*. Значит, так захотел Бог. Бёрч не может быть неправ, потому что *Бог* не может быть неправ.

### Секреты

Самый большой секрет Бёрча заключается в том, что он не всегда верит, что Бог выбрал его для несения света в этот Мир Тьмы. Иногда наступает ночь, когда Бёрч не выходит из своего убежища потому, что ему кажется, что Бога попросту нет. Но порой наступает ещё более тёмная, страшная ночь, когда Бёрч остаётся в убежище по другой причине: ему кажется, что Бог существует – и что он ждёт его после смерти, чтобы обрушить на него свой великий гнев.

Другой секрет состоит в том, что Соломон абсолютно безжалостен – даже в большей степени, чем считают чикагские кровососы. Если Бёрчу покажется здоровой идеей пойти и

вырезать всю местную паству Ланцеа Санктум, он пойдёт и вырежет всю местную паству Ланцеа Санктум.

### **К чёрту Чикаго? К чёрту Чикаго!**

Если это не очевидно, вы не обязаны привязывать биографию Соломона Бёрча к одному лишь Чикаго. Он может существовать и в любом другом городе, подходящем для вашей хроники.

### **Слухи**

*Бёрч только делает вид, что он отстал от времени. Слышали, как он говорил, что Господу не нужны компьютеры, Googleи электронная почта, чтобы отвечать на молитвы? И он, мол, тоже не пользуется современной техникой, потому что ему достаточно своего благочестия? Так вот. Брехня всё это. От одной из девиц, которая была его гулем, я слышал, что он пользуется и ноутбуком, и кредитными карточками, и прочими современными технологиями. Даже не вздумай себя убеждать, будто он не слышит, о чём ты там треплешься в своём убежище. Потому что он всё слышит. Всё.*

Сушая истина! Бёрч любит выдавать себя за старика, отставшего от технологий и даже испытывающего к ним откровенную неприязнь. Однако Епископ Чикаго активно пользуется Интернетом и даже читает личные блоги других вампиров.

*Помяни моё слово, Бёрч замышляет что-то большое и крупное.*

Бёрч не планирует чего-то конкретного, но он чувствует необходимость в явных переменах. Его Реквием слишком давно неподвижно стоит на месте. Весь этот домен застоялся на месте! Поэтому Бёрч путешествует за город и обменивается рукопожатиями с существами, о которых другие вампиры имеют лишь самое общее представление. Он не знает, когда и что он предпримет, однако он верит, что узнает нужный момент, когда он настанет (Рассказчики, обратите внимание: это означает, что если ваши персонажи делают что-то, что дестабилизирует город, Бёрч может воспользоваться ситуацией).

*Бёрч возвращает далеко не одну семью гулей. Он думает, что они смогут заменить чикагских Сородичей, когда придёт время от нас избавиться. А может, он вообще готовит замену всей нашей расе.*

Действительно, Бёрч воспитывает по меньшей мере две семьи. С одной из них он видится всего раз в год, поскольку не верит, что ей суждено стать избранной династией Бога. Он поддерживает её на случай, если пути Господни, как это часто бывает, окажутся неисповедимы. Другую же он и вовсе старается не посещать лично, но именно потому, что верит в её богоизбранность. Он общается с ней при помощи современных коммуникационных устройств, чтобы не привлекать к ней внимание других Сородичей.

### **Сюжетные зарисовки**

- По тем или иным причинам Бёрч подмечает котерию протагонистов и связывается с ней, утверждая – и вполне искренне – что ему нравится их работа. Он хочет предложить им одну операцию, которая будет угодна самому Богу – однако в детали которой лучше не посвящать других Проклятых. Если герои справятся, Бёрч может стать их союзником. Если нет, он вполне может сам явиться к ним с вестью о Гневе Божьем.

- Своей известности Бёрч добился благодаря фанатизму и силе духа – однако он не старейшина и тем более не самый сильный вампир в домene. Что если другой Сородич – возможно, даже из другого города – займёт должность Епископа Ланцеа Санктум?

- Персонажи становятся свидетелями спора между Бёрчем и другим Проклятым. В запале собеседник выкрикивает, что методы Бёрча могут довести его и до совершения даблери. И странным образом, вместо того чтобы отреагировать на обвинение, Бёрч задумывается. Он ничего не говорит, но это видно по его глазам. Что если он и впрямь решил совершить даблери во имя Господа?



### **Наследие: Золотая маска**

Мало кто видел Бёрча без этой внушительной, яркой, богатой украшенной маски из чистого золота (а последнее означает, что для её ношения требуется недюжинная выносливость). По словам Бёрча, маску достоин носить только лидер Благословенных – хотя едва ли он захочет отдать её новому Епископу в случае появления такового.

Говорят, Бёрч выкрал маску из языческого храма, посвящённого Зевсу, чтобы продемонстрировать превосходство Христа над всеми богами Земли.

Ношение маски требует трёх очков Силы. В любой сцене вампир может отдать часть своей крови (всего один пункт), позволив маске высосать прямо её из его лица. На протяжении следующей сцены вампир удваивает Социальные бонусы своего Статуса в Ланцеа Санктум.

### **Грозные планы**

Видя эффективность политики Бёрча, большинство Проклятых не допускают и мысли, что у него нет какого-нибудь многоходового плана, расписанного на долгие десятилетия вперёд. Секрет заключается в том, что Бёрч ничего не планирует. Бесспорно, он действует непрерывно – однако он делает каждый шаг потому, что это кажется ему правильным *прямо сейчас*. Если удобно, вы можете считать его сумасшедшим джазменом, который играет импровизированную мелодию в каждый отдельный момент своего кровавого Реквиема.



## Подводный браконьер:

### Билли Рид

Пару столетий назад английский Сородич по имени Билли Рид начал охотиться на чужой территории. Князь не наделил его собственными владениями, а потому Рид прибегнул к банальному браконьерству. Спустя какое-то время он превратился в такую помеху, что Князь отправил к нему Шерифа – а когда Билли ускользнул от него, Князь объявил Кровавую охоту.

Казалось, что это станет финалом в истории Билли Рида. По иронии судьбы, Кровавая охота стала финалом в истории *Князя* – и началом легенды о Билли Риде. Видите ли, узнав о Кровавой охоте, Билли даже не попытался сбежать из домена. Он спрятался в местных доках и продолжил делать вылазки на чужие территории – иногда даже оставляя послания их хозяевам. А когда становилось жарко, Билли прыгал в воду или прятался в тёмных трюмах промышленных кораблей. Переждав какое-то время, он возвращался.

Князь потерял своё место после того, как позволил какому-то мелкому браконьеру, имени которого до этого никто даже не знал, превратиться в героя местных неонатов (и даже более старых вампиров). Но и это ещё не конец.

Дело в том, что у Билли появились свои подражатели – сначала в других английских доменах, а потом и за рубежом. Не все из них были успешны, и некоторых даже казнили в местных Элизиумах. Как правило, после этого палачи заявляли, что они поймали “того самого” Рида. Конечно, спустя несколько недель Билли Рид появлялся где-нибудь ещё и оставлял местному Князю своё “любовное письмо”.

Дошло до того, что некоторые Сородичи, поддерживающие связи с другими доменами, заговорили о “Феномене Билли Рида”. И этот феномен всё ещё набирает силу в десятках городов по всему миру. В сущности, многие Картианцы (и неонаты из других ковенантов) настолько полюбили этого “вампирского Робин Гуда”, что многие домены борются за титул того самого города, где появился настоящий Рид. И определить его настоящую родину сегодня уже практически невозможно.

### Личность

Ирония заключается в том, что настоящий Билли почти не в курсе своей популярности. Он знает, что иногда к нему приходят молодые Сородичи и что они хотят услышать от него пару советов. Некоторые хотят пообщаться, чтобы потом рассказать остальным, как они встретили самого Рида. Другие просят его обучить выживанию.

Тем не менее, в большинстве случаев Билли придерживается одной и той же модели: когда он видит кого-нибудь из Сородичей, он убегает. Если возможно, он бросается в воду, где он поддерживает целую систему убежищ и уже успел взрастить несколько гулей среди животных.

Он просто старается выжить. У него нет политических интересов. Он не любит говорить. Вполне возможно, что несмотря на всю свою эффективность, Билли и вовсе *слегка недоразвит*.

### Секреты

Как уже говорилось, Билли проводит немало времени под водой, где он выстроил целую систему убежищ. Большинство из них не представляют для него никакой ценности, и если их обнаружат, Билли просто покинет их на ближайшие пару лет.

Тем не менее, в некоторых убежищах он устраивает тайники с награбленными ценностями. Если кто-нибудь обнаружит *их*, Билли откажется от своей типичной модели поведения и постарается избавиться от свидетеля навсегда.

### Слухи

*В прошлом месяце один неонатик пошёл к Билли пообщаться. А тот взял и заипнотизировал его, заставив рассказать всё о последних событиях в домене, а потом*

*отправив восвояси. Повторяю: Билли загипнотизировал его. Какой идиот научил его Доминированию? Может, нам всё-таки стоит сдать его Шерифу?*

Местным вампирам Билли известен как представитель клана Гангрел – и это полностью соответствует действительности. Тем не менее, не так давно он начал использовать Доминирование. Его способность прекрасно видеть в воде намекает на хоть сколько-нибудь развитое Ясновидение. Некоторые Сородичи рассказывают и о других, более экзотических Дисциплинах, к которым якобы прибегал Рид. По всей видимости, кто-то обучает Билли новым секретам взамен на какие-то ответные услуги. Кто это? И чего он хочет от Билли?

*Слушай, я знаю, что в доках прекрасное место для ловли рыбы, но я бы не стал ходить туда вечером. Серьёзно, парень. Я слышал пару дурных историй об этом месте.*

Даже смертные уже успели заметить, что в доках происходит что-то неладное. Возможно, теперь уже вопрос времени, когда к Билли заявятся смертные охотники – или хотя бы полиция.

*Рид – чья-то пешка. Кто-то создал его и поспособствовал развитию его популярности. А если нет, то нам самое время подмять его под себя.*

Служители и старейшины то и дело приходят к выводу, что им следует подчинить Билли Рида своей воле. Увы, многие из них допускают одну и ту же ошибку: они считают, что Билли и сам будет счастлив принять их предложение взамен на обещание помочь ему влиться в общество. Загвоздка состоит в том, что Билли не нужно общество. Тот, кто приходит к нему с просьбой выполнить грязную работёнку, должен предложить что-нибудь взамен – и это должно быть что-то, в чём заинтересован сам Билли. В сущности, обучение Рида неординарным Дисциплинам может быть результатом одного из немногих соглашений о сотрудничестве между ним и другим городским Сородичем.

*Нет никакого “Феномена Билли Рида”. Есть только сам Билли Рид. Возможно, у него есть пара-тройка подражателей, но их не так много, как принято считать. Секрет в том, что Билли Рид путешествует.*

Очень похоже на правду.

*Я знаю, что теперь мне уже никто не поверит, но я это сделал. Я и моя котерия. Я выследил Билли Рида ещё несколько десятилетий назад. Мы с ребятами его скрутили и выставили на солнце. Он мёртв. Проблема в том, что у него уже появились подражатели, и теперь никто уже не поверит мне на слово. А кроме того, разве можно убить легенду?*

Трудно сказать, жив ли “тот самый Рид” в современные ночи, однако факт остаётся фактом: убив очередного подражателя (один из которых вполне может быть самим Ридом), Князя различных доменов сталкиваются с появлением нового народного героя. По всей видимости, легенда Билли Рида будет жить вечно – даже когда сам Рид отправится к праотцам.

### **Сюжетные зарисовки**

- Билли наткнулся на курьера, перевозившего в этот домен что-то ценное. Он расправился с бедолагой и присвоил посылку себе. Теперь персонажам предлагается вернуть украденные ценности.

- Билли перешёл все границы. Он убил человека или даже Сородича, которого Князь считал своим единственным другом в этом проклятом мире. Князь открыто клянётся в Элизиуме, что он сделает всё, чтобы казнить ненавистного браконьера. Конечно, местные Картианцы и некоторые другие вампиры втайне готовятся спасти Билли от этой участи. На чьей стороне окажутся персонажи?

- Пока что Билли и его подражатели действовали поодиночке. Однако что если настоящий Рид обзаведётся парой потомков, и подражатели последуют его примеру? Это может не просто подточить политическую базу местных Сородичей – подобная численность браконьеров, не отвечающих ни перед каким Князем, может привести к

нарушению Маскарада. В сущности, игроки могут и вовсе взять роли смертных полицейских или охотников, обнаруживающих существование кровососов по глупости самих кровососов.



**Наследие:**

**Морское чудовище (Превращение ...)**

При использовании третьего уровня Превращения Билли добавляет +2 дайса к проверкам плавания вместо лазания. Вполне вероятно, что на четвёртом уровне Превращения он выберет и нестандартные виды животных.





## **Цифровая дива: Нимуэ**

В жизни Аманда Фендервуд была красивой, талантливой и добродушной девушкой. Она писала стихи и рисовала картины. Увы, ей не хватало умения сходиться с людьми. И если в школе она ещё как-то могла перенести своё одиночество, то когда над ней стали посмеиваться уже в институте, она поняла, что её ждёт жизнь старой девы.

По счастью, тогда она встретила женщину по имени Исидора. Та проявила немалый интерес к личности Аманды, стала хвалить её творчество и беседовать с ней на самые разные темы. Правда, большую часть времени она где-то пропадала и появлялась в доме Аманды только под вечер.

В конечном счёте Исидора пришла к выводу, что Аманда станет для неё идеальным потомком. Она Обратила её и познакомила с ночным миром Проклятых – и в особенности с революционной ячейкой её товарищей Картианцев.

К удивлению Исидоры, Аманда не заинтересовалась ни Картианским движением, ни революцией, ни вампирами в целом. Вместо этого она спряталась у себя в убежище и начала вести блог о своей несчастной жизни. Первые несколько постов рассказывали о её жизни до Обращения. Затем Аманда стала описывать превращение в кровососа и изменение её жизненной философии.

Аманда оказалась на удивление талантливым блогером. Десятки, а затем сотни людей по всему миру начали читать её рассказы, считая их превосходной метафорой жизненных невзгод. Многие стали делиться ей и своими взглядами на жизнь, иногда называя себя вампирами. Однако спустя какое-то время Аманда – выступавшая в блоге под именем Нимуэ – обнаружила, что ей действительно стали писать другие вампиры.

Дело в том, что при всей организованности Сородичей почти никто из них не способен по-настоящему доверять друг другу. Десятки неонатов признавались, что с момента Обращения они тягостятся своим одиночеством и что всё у них в душе постоянно кричит от отчаяния. Одни хотели выговориться. Другие видели в Нимуэ настоящего друга.

После того Аманда начала выкладывать свои “автопортреты” – в действительности намного преувеличивающие достоинства её тела, – у неё появилось столько поклонников как среди смертных, так и среди Сородичей, что она начала узнавать секреты других вампиров один за другим.

### **Личность**

Аманда высокомерна и эгоцентрична – однако она целиком зависит от лестии, которую она слышит в Сети. Время от времени она выдаёт секреты неприглянувшихся ей Сородичей остальным и смотрит, как те впадают в отчаяние от начинающейся травли. Некоторые даже совершают самоубийства.

Аманда прекрасно знает, как люди любят высмеивать слабых и одиноких – она всю жизнь прожила в качестве такой жертвы. Однако теперь она стала намного хуже, чем любой из её мучителей. Впрочем, даже когда она об этом задумывается, это лишь делает её счастливее. В её глазах, это доказывает, что она стала сильнее их всех.

### **Секреты**

Нимуэ знает, что если окружающим станет известно о её настоящей личности – личности одинокой, вечно печальной девушки, уже давно переставшей следить за собой, – её популярность в Сети заметно спадёт. Поскольку единственным Сородичем, знающим о её личности, была Исидора (и в меньшей степени её котерия), Нимуэ выдала её секреты местному Шерифу – который оказался большим почитателем Нимуэ. Недавно Шериф напала на Исидору и казнил её на месте. Несколько членов котерии погибли вместе с ней. Другие остаются на свободе и ищут предателя, который выдал Шерифу точное время и место сбора их революционной ячейки.

### **Слухи**

*Киберсекс не всегда бывает безопасным. Слышал, что произошло с последним “киберлюбовником” Нимуэ?*

Всем известна история о поклоннике Нимуэ, который стал слишком сильно ей докучать. Каким-то непостижимым образом Нимуэ наслала на него проклятие прямо через Интернет. После этого его интимные органы покрылись язвами, а потом начали разжижаться – примерно так же, как это происходит при заражении Эболой.

*Я слышал, что у неё есть подруга. Мол, IRL.*

У Нимуэ был короткий лесбийский роман с культисткой Колдовского круга. Тем не менее, она не рискнула переводить отношения на серьёзный уровень.

### **Сюжетные зарисовки**

- По домену проходит слух, что Нимуэ накопила информацию на самого Князя.
- Персонаж попадает под чары Нимуэ. Попробуют ли другие герои отговорить его? Или помогут добиться расположения дивы?

## Художник-диаблерист: Джимми Веллам

В зависимости от того, нужна вам скучная правда или красивая легенда, вы можете услышать две совершенно разные истории о Джимми Велламе. Легенда состоит в том, что до Обращения Джимми Веллам был одержимым художником и любителем абсента. Выражаясь конкретнее, он страдал от алкоголизма. Когда его Обратил ценитель его картин, Веллам продолжил заниматься искусством, не обращая внимания на политику местных Сородичей. И его, и сира вполне устраивало то, что Джимми продолжает творить.

Увы, после Обращения Джимми начал утрачивать свой талант. Поэтому он начал искать новые формы самовыражения. И в конечном счёте Джимми обнаружил, что вызывать у него порыв вдохновения способно только диابلери.

Так Джимми превратился в своеобразного серийного убийцу-гастролёра, колесящего по разным доменам Сородичей и пожирающего души вампиров для создания удивительных произведений искусства.

Несмотря на вопиющее нарушение Третьей Традиции и признаки умственного помешательства (говорят, будто Джимми открыто считает себя реинкарнацией Орфея), у Джимми находится столько тайных и даже явных почитателей в разных доменах, что ему до сих пор удаётся действовать практически на виду у других Сородичей.

Истина заключается в том, что эта легенда выдумана самим Джимми. Он действительно долгое время страдал от алкоголизма и рисовал картины – и его действительно Обратил ценитель его творчества. Он и вправду столкнулся с увяданием творческих сил и попробовал обрести вдохновение в диابلери. Однако он совершил его только дважды и больше в нём не заинтересован – поскольку в глубине души он остаётся тем же застенчивым и по-своему мягкосердечным интровертом, которым он был в прежней жизни.

### Секреты

Единственным настоящим секретом Джимми остаётся созданная им легенда, которая – не без его стараний – давно уже прижилась в окрестных доменах. На самом деле “Джимми” зовут Хуан Диего Веласкес. Родился он в Сан-Диего (в штате Калифорния) в 1952 году. Вампиром он стал ещё в молодости. Теперь он живёт то в одном, то в другом убежище в разных частях Калифорнии, надеясь, что никто из поклонников не начнёт слишком сильно копаться в его биографии.

### Слухи

*Десятки убийств, несколько диаблери – и ни одной Кровавой охоты? Как?!*

Прежде всего, группа фанатичных поклонников его творчества среди Инвиктус активно защищают Джимми на каждом шагу. Во-вторых, душа Джимми не слишком-то почернела после двух диаблери, а потому даже многие знатоки Ясновидения не замечают, что перед ними – нарушитель Традиции Амаранта.

*То, что Джимми подмешивает в краску человеческую кровь, понятно даже слепому. Но его картины производят такое впечатление, потому что он добавляет в эту смесь что-то ещё.*

Недавно Джимми заключил сделку со смертным магом. Взамен на определённую информацию о мире Сородичей заклинатель создаёт для Джимми животных, не существующих в реальном мире. Их кровь и использует Джимми для создания своих красок.

*Да, прекрасная картина! Но вам стоит побывать в его последней галерее!*

Джимми наконец создал несколько уникальных картин, которые выражают самые глубины его души. Все, кто смотрят на них, уходят из галереи слегка... изменёнными.



**Наследие**  
**Новая Практика:**  
**Дёжа вю (Затемнение ••••, Величие ••)**

**Цена:** 1 очко Витэ

**Длительность:** вся ночь

**Бросок:** Сообразительность + Обман + Затемнение против Самообладания + Силы крови жертвы. Знатоки Ясновидения добавляют +2 дайса к проверкам сопротивления.

В случае успеха Джимми вызывает у незнакомой жертвы чувство, будто она уже встречала его или слышала о нём что-то хорошее. На протяжении этой ночи Джимми будет добавлять сразу +3 дайса к проверкам Коммуникабельности, Убеждения и Обмана, направленным против этой жертвы.

Стоимость Практики не указана.



## **Кровавый крестоносец: Лиланд Банкрофт**

Всё детство родители говорили Лиланду Банкрофту, что он вырастет великим человеком. Поэтому он не особенно старался учиться и вырос в типичного сынка богатых родителей. В колледже он впервые попробовал наркотики, а к институту начал производить собственные. Оказалось, что это было единственное, что он умел в жизни.

Правда, он быстро нашёл конкурентов, и после того как они познакомили его лицо со свинцовой трубой, начал работать на влиятельного дельца, известного как Близард. Так называемое “партнерство” Лиланда с Близардом (а по факту рабская служба Лиланда на известного заправилу) оказалось неожиданно прибыльным, а потому Близард быстро подсадил Лиланда на особенно мощный наркотик: собственную кровь.

Спустя три года, Близарду (которого, как Лиланд уже узнал к этому моменту, звали Пабло Мартинес) пришлось Обратить своего ассистента. Вообще-то, Мартинес не собирался делать его своим потомком, однако после фатальной ошибки одного из помощников Банкрофта юноша получил сильнейшие ожоги и должен был умереть.

Мартинес нашёл умирающего Лиланда и подарил ему новую жизнь. Увы, разум Лиланда, уже какое-то время находившийся на грани шизофренического расстройства, не перенёс Обращения. В какой-то момент Лиланд сбежал из собственной лаборатории и блуждал по миру почти неделю, не разбирая дороги. Выжить в мире враждебного солнца ему помогло только чудо – или, точнее, встреча со строгой вампиршей Амальтеей, которая заперла его у себя в убежище, где она ночь за ночью стегала его кнутом и читала ему выдержки из Завета Лонгина. Трудно сказать, сколько времени у неё ушло на возвращение рассудка своему пленнику, но она в одиночку справилась с непосильной задачей – превратить безумного наркомана в истинно верующего.

### **Личность**

Лиланд не глуп – хотя, вероятно, он сам этого не понимает. Он почти так же талантлив, как ему обещали родители. Но он боится всего на свете, включая ответственность за свою судьбу.

Увы, наркотики его собственного изобретения дурно сказались на разуме Лиланда, и сегодня он практически не способен думать об окружающих. Его психическое состояние может служить чистейшим образчиком шизофрении. Голоса в голове рассказывают ему о том, чего от него хочет Бог, галлюцинации пророчат ему великую роль в продвижении интересов Ланцеа Санктум и так далее.

### **Секреты**

Лиланд пытается дистанцироваться от своего наркоманского прошлого, чему Близард совсем не рад. Пабло Мартинес всё ещё ищет его в различных районах города – и скорее всего, доберётся до него совсем скоро.

Кроме того, Лиланд совершенно покорён высшей жрицей Колдовского круга по имени Ленор. Несмотря на принятие догмы Ланцеа Санктум, он постоянно стремится “спасти” её из царства иллюзий. Пройдёт совсем немного времени, прежде чем Ленор заметит его влюблённость и начнёт использовать это в политических целях.

### **Слухи**

*Слышали? Аcolиты мрут как мухи. Шестеро за пару недель. И говорят, всё это сделал один и тот же Благословенный. Причём – неонат.*

Фанатизм вупе с шизофренией делает Лиланда на удивление смелым воином Ланцеа Санктум. Он действительно убил уже нескольких Аcolитов и собирается уничтожить их всех до единого – кроме Ленор! – после чего обратить свой яростный взор на еретиков Ордо Дракул.

*Говорят, та потрясная наркота снова появилась на улицах. Сбрось мне СМС, если хочешь попробовать. Я дам тебе адресок, как только сам найду пушера.*

Лиланд оставил в лаборатории Близзарда несколько неопробованных рецептов. В его отсутствие Пабло Мартинес начал производить наркотики по его формулам, однако без Лиланда у него получается только ядовитая дрянь, убивающая людей или сводящая их с ума.

*Сержант, вижу молодого человека с копьём, выходящего из наркопритона. Повторяю, молодой человек с копьём выходит из наркопритона. Сам иди в задницу, сержант!*

Растущая паранойя и шизофрения помогли Лиланду не только выжить, но и скрыться от Пабло Мартинеса. У него нет одного конкретного убежища: вместо этого он проводит дни в любых подходящих для этого местах. Конечно, если он хочет прожить намного дольше, вскоре ему придётся заручиться со стороны Ланцеа Санктум.

### Сюжетные зарисовки

- Война Лиланда с Колдовским кругом заставляет протагонистов выбрать одну из сторон или найти способ получить выгоду от этого конфликта.
- Близзард находит Банкрофта. Протагонисты, по той или иной причине знакомые с ними обоими, должны выбрать, кому они больше хотят помочь.
- На улице появляются некогда популярные наркотики, однако теперь они убивают людей или лишают их рассудка. Персонажам нужно выйти на след их производителя.



### Наследие:

#### Дизайнерские наркотики

Наркотики Лиланда известны не только в этом домене, но и в окрестных городах. Как обычно, вампиры получают описанные эффекты только в том случае, если пьют кровь человека, употребившего этот наркотик.

• **Красная муха:** Любые проверки теряют -3 дайса, Защита падает на -3 пункта. Жертва впадает в галлюцинаторное состояние и начинает слышать голоса. Для того чтобы разобраться, что они говорят, ей придётся пройти проверку Интеллекта + Знания улиц или Эмпатии со штрафом -3.

• **Бархатный муравей:** Персонаж не чувствует боли (штрафы за раны отсутствуют), но при этом чувствует необычную вялость. На протяжении нескольких часов, точное число которых равно 8 – Выносливости, все защитные характеристики персонажа (включая саму Защиту) падают на -3 пункта.

• **Пчёлка:** Модификация предыдущего наркотика, понижающая характеристики на -2, однако сохраняющая эффект на протяжении 12 часов – Выносливость.

• **Шершень:** Персонаж теряет -2 дайса от проверок Самообладания и Ловкости, но приобретает бонус +2 к проверкам Выносливости и Силы. Он может не спать буквально по несколько дней, однако раз в сутки проходит проверку Сообразительности + Самообладания и в случае провала получает умеренное отклонение. Избавиться от него можно лишь хорошенько выспавшись.



## **Связисты и Моника Майклс**

В середине семидесятых по всем доменам Соединённых Штатов начали расползаться слухи о появлении целой котерии путешественников, которые предлагали свои услуги в организации безопасных странствий между городами Проклятых. Вскоре слухи подтвердились, и многие Сородичи по всей Америке – и даже за её пределами – уже успели лично убедиться в существовании этой котерии “Связистов”.

Если у вас достаточно средств (и смелости), Связисты помогут вам добраться даже до таких отдалённых мест, как Париж или Лондон. Один Епископ Ланцеа Санктум даже планирует создать в обозримом будущем “паломническую службу”, которая позволит верующим Сородичам путешествовать в Рим, Израиль, Стамбул и другие священные города.

Возглавляет Связистов некая Моника Майклс, о которой практически ничего не известно. Да что там – ничего не известно и о других членах её котерии. Моника хотя бы говорит с Сородичами от лица своей группы. Но чем занимаются остальные?

### **Личность**

Моника ведёт себя отстранённо и холодно, не проявляя никаких признаков мягкости. Она одевается таким образом, чтобы выглядеть как бесстрастный профессионал – что ей прекрасно удаётся (хотя костюм слегка контрастирует с её девичьими чертами лица).

### **Секреты**

Немногие Проклятые, решившие покопаться в биографии Моника, выяснили, что некогда она состояла в котерии Ордо Дракул. Эта котерия погибла во время пожара в своём коллективном буквально за несколько ночей до того, как вампиры впервые услышали о связистах. Некоторые Сородичи подозревают, что котерия Моника оказалась на пороге какого-то важного открытия, и будущая основательница Связистов решила, что ей будет выгоднее владеть этой тайной единолично.

Что касается самих Связистов, то они могут даже не быть вампирами. Возможно, Моника остаётся единственной в своей котерии, кто поддерживает связь с другими Сородичами, именно потому что остальные её представители принадлежат к расе подменышей, смертных магов или других существ.

Сама Моника, по всей видимости, продолжает работу на Ордо Дракул, однако вместо служения конкретной Академии (локальному филиалу ордена) она действует в собственных интересах. Возможно, что в некотором смысле она продолжает Погоню за хвостом дракона – просто на глобальном уровне.

### **Слухи**

*А я бы с ней не связывался. Слышал, половина из тех, кто воспользовался её “услугами”, пропала бесследно. Небось, сожрала их заживо.*

Если бы половина клиентов действительно пропадала бесследно, организация развалилась бы уже на следующий месяц после своего основания. Некоторые из них могут погибнуть, но это связано с обычными рисками путешествий. Более того, Моника искренне считает диаблеры самым отвратительным, что может сделать вампир с вампиром... но это не гарантирует, что с ней согласны другие члены котерии.

*Я слышал немало весьма убедительных предположений об этой девушке. Что она часть VII. Что она единственный Связист, а остальные – просто яркие иллюзии. Что она не Сородич вообще.*

Любой из этих слухов может быть правдив. Равным образом, любой из них может быть просто последствием недоверия, типичного для ночного общества Проклятых.

*Думаете, что это современное явление? Как бы не так. Эта котерия действует ещё со Средневековья – думаю, где-то со Второго крестового похода.*

Вполне возможно! Сама Камарилья во многом сформировалась потому, что Сородичам нужно было совершать путешествия из одних городов в другие (поскольку тогда охотиться в пределах одного малонаселённого домена *годами* было опасно). Более того, передвижение по землям Камарильи во многом было проще, чем путешествие в современные ночи.

### Сюжетные зарисовки

- Персонажам необходимо выполнить сложную миссию, требующую от них посещения сразу нескольких доменов. К счастью, один из них знает, как выйти на Связистов.
- Князь или другой важный Сородич решает, что Связисты наверняка скрывают какую-то тайну. Он нанимает протагонистов (или хотя бы одного-двух Мехет из их котерии), предлагая им подобраться к Связистам поближе.
- Связисты уже не первый раз приводят кого-то в город протагонистов. Почему столько вампиров неожиданно захотели посетить их домен?



### Наследие: Старая библиотека (Преимущество от • до •••••)

**Требования:** Убежище (Размер) 1 и Статус в Ордо Дракул, равный очкам самого Преимущества

Эта библиотека принадлежит (или некогда принадлежала) Монике Майклс. За каждый пункт этого Преимущества игрок выбирает одну тему для исследований. Попытки узнать что-нибудь новое по этой теме получают бонус в размере этого Преимущества, а персонаж может заменить Образование любым подходящим Ментальным Навыком (например, Политикой при ознакомлении с фракциями из других доменов).

### Титул Ордо Дракул: Свободный

**Требование:** Хотя бы один ярус любого Кольца дракона

Хотя большинство исследователей Ордо Дракул стараются держаться вместе и постоянно делиться друг с другом новыми знаниями, учение ордена предполагает, что конечной целью Дракона всегда остаётся личное саморазвитие. Свободным называется член Ордо Дракул, действующий отдельно от остальных. Наличие этого титула означает, что в отличие от простых отступников или еретиков, никто из Драконов не станет преследовать или оскорблять Свободного просто из-за его потребности в уединении.



### Сцена: Тайная встреча

**Суть:** По той или иной причине котерия должна встретиться с Моникой. Возможно, герои устраивают проход в другой домен или пытаются узнать, куда отправился их противник.

В любом случае, они встречаются с ней в тёмном, безлюдном месте. Задача Рассказчика состоит в том, чтобы создать чувство неопределённости: хотя Моника встречает героев в одиночку, персонажи чувствуют, что где-то рядом (возможно, под Затемнением) наверняка прячутся другие Связисты.

Моника торгуется жёстко и безапелляционно. Если герои не соглашаются на её условия, она дважды подумает, прежде чем предлагать им скидку. В конце концов, уступив клиенту хоть раз, она рискует потерять репутацию уникального “турагента”, знающего себе цену.

**Цели Рассказчика:** Продемонстрировать загадочную природу Моника и её друзей.

**Цели игроков:** Заключить выгодную сделку. Больше узнать о Монике.



**Бонусы:** Узнать Монику (+1 благодаря её Известности), Эмпатия (+2, если герои согласятся на предложение Моники), Побег (темнота добавляет +2 дайса).

**Штрафы:** Погоня или расследование (темнота -2), запугивание или попытка выторговать другие услуги (-3 дайса, поскольку героям эта сделка нужна больше).

## Старый солдат: Джек Кейд

Когда вы впервые видите Кейда, вам кажется, будто он заполняет собой всю комнату. Он достаточно строен – даже немного худ, – но кажется он огромным. Его аккуратно сшитый костюм источает слегка резковатый запах, но это вызывает скорее ассоциации с чем-то мужественным, воинственным и серьёзным, чем отвращение. Свои длинные тонкие волосы он зачёсывает назад, открывая высокий лоб. Его глаза горят неутолимым голодом.

Среди Сородичей его имя давно стало символом или даже синонимом американского патриотизма. Джек Кейд. Лорд американского Запада. Неудержимый техасец. Говорят, что впервые он взял в руки оружие во время американо-мексиканской войны – и с тех пор не выпускал его. Он сражался едва ли не в каждой войне последней пары столетий.

Для вампиров во всех окрестных доменах Кейд – совершенно реальный аналог Рэмбо. Никто не знает, что некогда он диаблеризовал своего сира. Никто не знает, что он давно перестал различать интересы нации и свои собственные интересы. Даже те, кто что-то подозревают, почти всегда поддаются его харизме и не хотят ставить под сомнение его героизм. Джек Кейд – один из редких героев мира Сородичей, и он напоминает вампирам, что даже в этой проклятой жизни они могут совершать добродетельные и великие поступки.

### Личность

Кейда можно уверенно назвать истинным верующим – хотя верит он скорее в первенство Соединённых Штатов среди всех мировых держав, чем в христианского Бога или даже Лонгина из учения Благословенных.

Удивительно или нет, его патриотизм совершенно искренен. Безусловно, иногда Кейд использует свой патриотизм как оружие в борьбе с конкурентами: например, он не раз очернял репутацию политических оппонентов, просто обвинив их в неуважении к американской нации. Обычно этого оказывалось достаточно, чтобы местные Проклятые встали на сторону Кейда и ополчились против “опасного вольнодумца”. Однако Кейд не замечает этого. Он не замечает, что смешивает свои интересы с интересами нации. Он совершенно – *совершенно* – искренен.

### Секреты

У Кейда на удивление мало секретов, однако и они могут представлять интерес для местных Сородичей. Кроме того, они могут стать причиной его падения уже в обозримом будущем.

Прежде всего, Кейд страдает от целого перечня отклонений, включая Подозрительность, Нарциссизм, Буйное помешательство и многое другое. Подозрительность характерна для него в особенной степени, поскольку Джек часто видит в незнакомых вампирах опасных чужаков. Кроме того, раз в несколько лет он выбирает себе новый “вражеский этнос”: в сороковых это были японцы, в шестидесятых – афроамериканцы, а сегодня – арабы. Конечно, другие вампиры верят, что он ненавидит эти этнические группы из соображений патриотизма, однако со временем они могут и заметить в его заявлениях признаки психического расстройства.

Другой секрет заключается в том, что Кейд поддерживает связи с некоторыми силовыми структурами. Хотя вампиры, знающие об этой тайне, не видят в этом ничего предосудительного, влияние Кейда на правоохранительные и военные структуры вызывает недовольство у ордена магов, известных как Стражи вуали, и у правительственных агентов, называющих себя Опергруппой: Валькирия. Более точные сведения об этих группах можно узнать из книг, посвящённых сеттингам **Mage: the Awakening** и **Hunter: the Vigil**.

Наконец, хотя Кейда будет несправедливо назвать поклонником диаволи, он совершал это преступление далеко не раз. Окружающим он рассказывает, будто это было необходимо для выживания на поле боя, где он сражался за американскую нацию. И пока что многие ему верят (или хотя бы предпочитают не размышлять над его утверждениями). Тем не менее, если в ближайшее время в ауре Кейда появятся новые прожилки, у окружающих могут возникнуть вопросы, с кем он сражался *на этот раз*.

### Слухи

*Вы знаете, что Кейд был Князем всего Техаса? Вот именно: всего штата. Однако ещё лет сто назад он по доброй воле ушёл с этой должности, чтобы не ограничивать свою свободу.*

Кейд никогда не был Князем, однако в его истории действительно числился период, когда Кейд был самым влиятельным Сородичем во всём Техасе.

*Вы даже не представляете, насколько Кейд круче, чем он признаёт сам. Вы знаете хоть одного другого вампира, который бы трахнул Нечисть? Ага, ту самую. Дочь самой Праматери. Ну так Кейд её трахнул. И остался целёхонек.*

В культуре американских Сородичей Кейд уже давно стал фольклорным персонажем. Судя по всему, его пути действительно пересекались с Нечистью, однако если они и спали, то ни он, ни она об этом не распространяются.

*Техасец невообразимо крут. Я слышал, когда нацисты капитулировали, Кейд ещё несколько десятилетий выслеживал их по всему миру и убивал одного за другим, как заразных крыс. А как закончил – сразу отправился во Вьетнам. Если бы Кейд был смертным, а не вампиром, его бы звали Джон Рэмбо.*

Кейд провел почти три десятилетия в Восточной Азии. Что именно там делал, остаётся неизвестным.

### Сюжетные зарисовки

- Кейд начинает подозревать персонажей в измене американским принципам. Возможно, его внимание привлекло их участие в уличной банде или связь с городскими контрабандистами. Может, проблема лишь в цвете их кожи. А может, Кейд просто спятил.

- Всё было хорошо, пока Кейд не пошёл в политику. Теперь некогда гармоничный домен разделяется на два лагеря: тех, кто считает Кейда героем, но не *правителем*, и тех, кто готов пойти за ним хоть на край света. На чьей стороне окажутся протагонисты – особенно если они занимают в домене какие-нибудь официальные должности?



### Наследие:

#### Сыны Кейда (родословная)

Эта крохотная родословная состоит из нескольких потомков Джека Кейда. Как и их сир, все они предельно верны американским идеалам и ставят их превыше собственных интересов. Во всяком случае, они в это верят.

**Родной клан:** Вентру

**Прозвище:** Пока ещё отсутствует

**Династические Дисциплины:** Анимализм, Доминирование, Соппротивление, Мощь

**Слабость:** Штраф -3 к проверкам безумия, вызванным яростью.



### Сцена:

#### Техасец на ипподроме

**Суть:** Герои получают дружественное приглашение от Джека Кейда, который предлагает им встретиться на ипподроме (или, если угодно, в другом людном месте, в котором есть на что посмотреть: подойдёт и подпольный клуб для собачьих боёв).

Он достаточно дружелюбен и в целом старается обсуждать текущие события или ход скачек. Но вместе с тем он задаёт вопросы о текущей деятельности персонажей. Впрочем, не следует допустить ошибки: возможно, Кейд ни в чём их не подозревает и просто хочет узнать, подходят ли они для выполнения какой-нибудь опасной работы.

**Цели Рассказчика:** Заставить игроков почувствовать, что Кейд в чём-то заинтересован.

**Цели игроков:** Узнать, чего он хочет.

**Бонусы:** Побег (толпа добавляет +3 дайса), азартные игры (советы Кейда дают +3 дайса)

**Штрафы:** Обман (Кейд получает +2 дайса, поскольку готовился к этой встрече), Эмпатия (-3, поскольку Кейд далёк от человеческой логики), Запугивание (-3 из-за репутации Кейда).

## **Моя принцесса: Эмили Евпраксус Вашингтон**

Эмили Вашингтон родилась в семье столь богатого человека, что когда он решил перебраться в Америку из старого света, ему пришлось перевозить свои сокровища на отдельном корабле.

Несмотря на то, что она росла застенчивым ребенком, в юности она расцвела и стала всеобщей любимицей. Увы, её счастье длилось недолго. После того как родители перешли дорогу кому-то из власть имущих, её мать убили, а отец совершил самоубийство. Опекун над Эмили взял загадочный дядя Герберт, которого Эмили так и не увидела. Ни разу не встретившись с племянницей, опекун отправил её в “элитную школу для девочек”.

Будучи не столько институтом для благородных девиц, сколько тюрьмой для нежеланных потомков, эта элитная школа наглядно показала Эмили, что жизнь бывает чертовски несправедливой.

Шесть лет спустя, когда Эмили стукнуло девятнадцать, она вернулась в особняк своего дяди. Открыв двери родного дома, Эмили сразу почувствовала неладное. Несмотря на тёмную и беззвёздную ночь, царившую во дворе, в доме не горело ни единой лампы или свечи. Однако где-то внутри раздавались *странные звуки*.

Позвав дядю Герберта по имени, Эмили шагнула вперёд и в слабых лучах лунного света впервые увидела своего родственника. Дядя Герберт вгрызлся в шею юной девушки, которая уже явно готовилась испустить дух.

Увидев племянницу, Герберт напал на неё и выпил её кровь досуха. Как он объяснил позже, в крови его жертвы содержался опиум, а потому он не слишком-то понимал, что делает. Тем не менее, ему хватило самоконтроля, чтобы осознать произошедшее. Тогда он разгрыз себе руку и заставил умирающую племянницу сделать хороший глоток его крови.

Позже Герберт вспоминал, что ровно через 42 минуты и 12 секунд Эмили умерла. На 42-й минуте и 15-й секунде она открыла глаза. Эмили быстро поднялась на ноги и допила кровь мёртвой девушки, которая всё ещё лежала рядом.

С тех пор на её шее остался огромный чёрный шрам, столь чудовищный, что на её прекрасном молодом теле он кажется почти *противоестественным*. Она скрывает его под шарфами, меховыми накидками, водолазками и другими элементами гардероба. Но тем не менее, среди местных вампиров сейчас уже нет никого, кто не был бы в курсе её “страшной тайны”.

Вскоре Эмили выяснила, что фамилия дяди Герберта – Евпраксус – считается одной из самых достойных среди местных Дэва. Рассказывают, будто первый Евпраксус был религиозным лидером Камарильи. Герберт – большая шишка среди Инвиктус – таскал её по всем вечеринкам и мероприятиям Проклятых, и её называли “служителем” уже тогда, когда она только начинала знакомиться с Реквиемом.

### **Личность**

Представьте себе котёнка. Первые несколько минут вам кажется, что на всём белом свете нет более милого и трогательного существа. Однако спустя несколько недель он будет гадить вам на ковёр, затаскивать дохлых мышей под кровать и царапать пол. А теперь представьте, что вы не можете с ним ничего сделать, потому что он принадлежит принцу Дубая.

Когда Эмили впервые прибывает в новый домен, практически все Сородичи посещают Элизиум, чтобы её поприветствовать. Не каждую ночь можно увидеть одного из Евпраксусов – и тем более такого милого. Эмили вежлива, обаятельна и почти совершенна. До тех пор, пока пару ночей спустя вы не начинаете прибирать за ней после охоты или отбиваться от обвинений со стороны её дяди.

Бенджамин Франклин как-то сказал, что мёртвую рыбу и незваного гостя объединяет то, что спустя три дня вы резко меняете своё мнение об их качестве. Эмили тоже меняется в глазах окружающих после того, как они узнают её ближе. Прежде всего, те, кто не

нравится Эмили, автоматически перестают нравиться Герберту. А Герберт идёт во Внутренний круг Инвиктус и говорит об этом своим партнёрам. А те говорят другим. И в конечном счёте вампир, не успевший вовремя улыбнуться Эмили, наживает себе врагов в лице собственных соседей.

Кроме того, Эмили – как и Герберт – отличается агрессивной манерой питания. Они могут не убивать своих жертв, но даже выжившие потом выглядят так, словно на них напал доберман. На своей территории Герберт и Эмили не испытывают с этим ни малейших проблем: даже смертные знают, что ни один здравомыслящий человек не станет говорить вслух о преступлениях Герберта Евпраксуса (это известно даже тем, кто не понимает, что на них напал *вампир*).

Но иногда охотничьи привычки этой пары наносят удар и по смертным, обитающим во владениях других Проклятых. И им приходится прибираться за гостями самостоятельно. Дело в том, что *все* знают, насколько ниже они стоят на социальной лестнице по сравнению с Гербертом и даже Эмили.

### Секреты

Как родословная Евпраксусы скрывают лишь одну тайну: следы их укусов невозможно скрыть никакими методами, кроме пластической хирургии. По счастью, этих Сородичей чрезвычайно мало. Гербмерт и Эмили – единственные представители родословной во всей Америке, и ещё пятеро разбросаны по всему миру.

Стоит заметить, что укус Евпраксусов имеет куда большего с укусом акулы, чем лёгкими уколами, которые наносят жертвами другие вампиры. Они буквально прокусывают шею жертвы, заставляя её кровь обильно вытекать на поверхность. Эмили из всех сил старается не убить жертву. Герберт давно уже бросил эти попытки. Если жертва выживает, он просто делает ей гипнотическое внушение, заставляя поверить, что на неё напала собака.

Однако хотите узнать *настоящий* секрет? Эмили уже Обратила нового члена своей династии. Он убежал от неё на следующий же вечер, прикрывая рукой огромную рану на ляжке. Она не знает, жив ли он – да и, в сущности, *кто* он.

### Слухи

*Евпраксус, вы говорите? Помнится, читал я о первом Евпраксусе в библиотеке Ланцеа Санктум. Но если он был так важен для ковенанта, как утверждает Герберт, разве его не должны сегодня вспомнить как Святого Евпраксуса?*

В действительности все давно забыли, кем был Евпраксус и чем он прославился. Для Сородичей важно лишь то, что посреди океана бесфамильных Сородичей существуют хотя бы несколько наследников по-настоящему древней династии. И нет, по всей видимости, эта родословная не связана с Тисману – династией восточноевропейских священников Ордо Дракул, практикующих Дисциплину *Евпраксия*.

*Эмили – просто симпатичный бастард. Герберт не собирается делать её своей настоящей преемницей.*

Как и многие другие благородные лица, Евпраксусы известны своей легкомысленностью и любвеобильностью. У каждого из них встречается по несколько потомков, далеко не всех из которых они продолжают поддерживать дольше нескольких лет. Например, вопреки всему, что он говорит Эмили, дядя Герберт поддерживает трёх других Евпраксусов в разных частях света.

### Сюжетные зарисовки

- В город протагонистов скоро приедут Евпраксусы. Сородичи начинают соревноваться друг с другом, готовясь произвести на знаменитостей наибольшее впечатление.

- Эмили понравилась ваша реликвия, украшение, артефакт – что угодно, что обладает значением для вас лично. И нет, она не собирается за неё платить.

- Дядя Герберт куда-то пропадает, однако возможно, что он лишь отошёл в тени, чтобы посмотреть, как Проклятые будут относиться к Эмили в его отсутствие.



#### **Наследие:**

#### **Евпраксус (родословная)**

Большинство Проклятых – особенно из числа Картианцев – считают Евпраксус типичной династией аристократов, которые никогда не работают сами, однако охотно пользуются плодами чужих трудов. Однако действительность такова, что Инвиктус необходимы такие вампиры. Они отвлекают внимание окружающих от любых грязных дел, которыми занимается Первая знать. Если Инвиктус нарушают законы Сородичей, им достаточно привести в Элизиум благородных господ, которые заставят окружающих *захотеть* их простить. Если окружающие всё равно помнят о преступлениях Инвиктус, они также приписывают эти злодеяния официальным лицам – то есть Евпраксус. В конечном счёте, Инвиктус выигрывают даже тогда, когда говорят, что они *не такие*, как Евпраксус. И окружающие хотя бы отчасти склонны этому верить.

**Родной клан:** Дэва

**Прозвище:** Белые слоны

**Династические Дисциплины:** Величие, Доминирование, Кошмар, Стремительность

**Слабость:** Укус Евпраксус оставляет на жертве неизлечимый след. Что делает ситуацию даже более кошмарной, смертные всё равно поддаются экстатическому наслаждению от подобного Поцелуя.



## **Сборщик налогов: Дейв Кармайн**

Адвокат по имени Мартин Берк, известный своим благосостоянием, повесился прямо на городском мосту незадолго до рассвета 15-ого апреля. По словам его бывшей жены, он жил счастливой жизнью ровно до того момента, как несколько месяцев назад начал ходить по каким-то клубам и делать ставки. Все соглашались с тем, что он был отличным парнем – просто связался с ней той компанией.

В следующем году овдовевший судья Джаред Слоан покончил с собой, бросившись перед автобусом. Это произошло 15 апреля.

Два года спустя профессор социологии Пьер Арне Сандвик был найден мёртвым в своей квартире. Судмедэксперты установили, что он задушил себя шарфом несколько дней назад – скорее всего, 15 апреля.

Эту же судьбу повторили ещё несколько человек – все в один день, 15 апреля.

Но сменим ракурс. Встречайте Дейва Кармайна – образцового Вентру. Нет, он не заседает во Внутреннем кругу Инвиктус и не красуется в зале Элизиума с хорошо отрепетированными речами. Он притворяется простым рабочим парнем, который пришёл поиграть в карты, или поставить на скакуна, или подбить другого парня в спортивном пивбаре поставить на любимую футбольную команду. Он просто пришёл отдохнуть – и немного развлечься азартными играми. Это всё.

Удивительно или нет, смертные принимают Кармайна за свояка. Он действительно кажется совершенно обычным парнем с простыми запросами и вечно положительным взглядом на жизнь.

После того как Кармайн знакомится с будущей жертвой, он специально пропадает на пару ночей, после чего возвращается в то же место и якобы случайно сталкивается с новым знакомым. Там они начинают болтать о жизни, а заодно Кармайн начинает подбивать знакомого на очередную ставку. Нет-нет, он никогда не просит в долг для себя. Более того, он готов сам поделиться “последними сбережениями” для нового друга. Лишь бы тому было весело!

И в сочетании с крепкой выпивкой, тоннами Доминирования и лёгкой глупостью со стороны жертвы слова Кармайна находят свой путь к сердцу собеседника. Та начинает делать ставки одну за другой – и благодаря некоторым манипуляциям Дейва она начинает выигрывать.

Лишь спустя несколько месяцев она начинает терять деньги доллар за долларом. Тогда Дейв даёт ей займы сотню-другую. И ещё сотню. А потом тысячу. Всё это время Дейв сходится с жертвой сильнее и сильнее, изучая каждую крохотную деталь её жизни.

К 15 апреля текущего года он вынуждает жертву отдать ему долг, взяв гигантский кредит или собрав деньги у друзей и знакомых. Затем он подталкивает её к самоубийству, а сам подделывает документы и завладевает её имуществом. Так он становится богатым на ближайшие семь-восемь месяцев, иногда даже проживая в доме покойного и пользуясь его документами – если это возможно.

Затем он выходит на новую жертву, и всё начинается с начала.

### **Личность**

У личности Дейва две стороны. На протяжении всей аферы он ведёт себя как тихий, умный и сдержанный профессионал. Если он и шумит, то только тогда, когда это помогает втереться в доверие жертвы.

Когда же он завершает свою операцию и начинает кутить, Дейв становится совершенно невыносимым. Он дарит подарки всем и каждому, ставит огромные суммы на бросок костей или рулетку и почти буквально разбрасывается деньгами – всегда в окружении смертных подхалимов, которые в жизни не видели столько “зелёных”.



## Секреты

Без сомнения, Дейв – абсолютный социопат. Но его настоящий секрет? Он не умер – с юридической точки зрения. У него ещё есть номер социального страхования, водительские права и целая стопка кредитных карточек. За них охотится целая сеть коллекторских агентств и частных детективов.

Но по правде говоря, Дэйву на это плевать. Он хочет жить жизнью смертного миллиардера до конца времён. А что это нам говорит? Правильно, что другой великий секрет заключается в том, что невзирая на свой профессионализм, в каком-то смысле Дейв Кармайн – один из самых неосмотрительных вампиров на свете.

## Слух

Лишь один, зато постоянный:

*Говорят, когда-то Кармайн выиграл пари у какого-то смертного Дамблдора. Ну, того, который из “Гарри Поттера”. И этот великий маг пообещал Кармайну, что теперь ему во всём будет везти.*

Разумеется, это не так – однако Дейв любит распространяться на тему своего “дьявольского везения”.

## Сюжетные зарисовки

- Дейв предлагает игрокам поучаствовать в крупной афере. Всё, что от них требуется – это убедить организатора скачек принять их взятку. Обо всем остальном Кармайн позаботится сам.

- Дейв нарвался на полицейского под прикрытием, и тот быстро смекнул, что перед ним – как раз тот аферист, который не первый год доводит людей до самоубийства. Дейву срочно нужна помощь протагонистов.



## Наследие:

### Новая Практика

#### Вожак стаи (Анимализм •••, Доминирование ••)

Вложив очко Воли и пройдя проверку Манипулирования + Знания животных + Анимализма – самый высокий показатель Самообладания среди животных, вампир назначает определённое животное лидером, а остальных – помощниками. Затем он отдаёт животному один понятный приказ (вроде “Приди первым на завтрашних играх”). Остальные принимают этот приказ и всеми силами помогают лидеру исполнить его. Эффект длится до конца *следующей* ночи.

Освоить эту Практику можно за 15 очков опыта.



## Сцена:

### Общество анонимных играманов

**Суть:** Дейв только появился в городе и уже начал искать жертв в самом зловещем месте – среди реабилитирующихся играманов. Герои застают его здесь случайно: возможно, они даже сами страдают игроманией или ищут жертв для аферы.

Дейв стоит в кругу людей, захваченных его речью. Среди них виден коренастый мужчина, который, в отличие от остальных, смотрит на него с подозрением. Пройдя проверку Сообразительности + Расследования, герои узнают частного детектива Тони Мура, который давно занимается поиском аферистов.

**Цели Рассказчика:** Познакомить героев с Дейвом Карманом. Возможно, попутно продемонстрировать, как низкая Человечность ограничивает способности вампиров к общению.

**Цели игроков:** Разобраться в ситуации (возможно, даже притвориться подходящими жертвами)

**Штрафы:** Персонажи незнакомы собравшимся (-1).

## Гуру: Криштоф “Багмен” Воцжик

Багмен знает всё на свете. А если он всё же чего-то не знает, он найдёт того Сородича, который восполнит этот недостаток – даже если такой Сородич живёт в противоположной точке земного шара.

Вот почему все пытаются переманить его на свою сторону, но никогда не угрожают ему расправой. Багмен нужен всем. Это курица, несущая золотые яйца. Вам нужен экземпляр первого манифеста Картианского движения? Конечно, он у него есть – хранится в личном шкафу. Вам нужны детализированные сканы Завета Лонгина или Ритуалов Дракона в формате .PDF? Да, пожалуйста. Хотите взглянуть на подробную хронику падения Камарильи? Если вы водитесь у Кристофа в друзьях, он откроет для вас армированный сейф с этой пыльной, толстенной книгой.

Багмен знает всё на свете.

## Личность

К сожалению для большинства Проклятых, Багмен помогает почти исключительно Картианцам. Если вы пытаетесь связаться с ним по Сети, он потребует от вас доказательства своего членства в Движении. При этом он будет скрывать свою личность и местонахождение настолько тщательно, насколько это возможно.

Когда ему приходится выйти из своего убежища, оказывается, что этот скромный, маленький и немного уродливый вампир отличается редкой некоммуникабельностью. Он может отпустить неуместную шутку или прервать собеседника самым бесцеремонным образом, в действительности даже не понимая, почему это выглядит грубо. В целом, Багмен – эксцентрик и интроверт, вынужденный вести жизнь экстраверта.

Помимо уродливого лица, Багмен отличается маленькими чёрными глазками практически без радужек – откуда и взялось его прозвище (“Человек-жук”). Из-за некрасивой внешности многие считают его Носферату, хотя его поведение часто напоминает стереотипную Тень.

## Секреты

Первый секрет заключается в том, что Багмен страдает одновременно от кланового проклятия Призраков и Теней. Единственное, что он сам сумел раскопать в отношении своей родословной, заключается в том, что он может быть как-то связан с потомками Чернобога – славянского демона, который также обладал жуткими чёрными глазами.

Первого мая каждого года в Вальпургиеву ночь Багмен впадает в состояние фуги. Он не помнит, что делает в эту ночь, но когда просыпается вечером второго мая, рядом со своим гробом он видит трофей. Иногда это палец, иногда – нога, однажды это был пенис, а пару лет назад то была голова юной блондинки. Будучи опытным архивариусом, Багмен не может избавиться от этих сувениров. Поэтому он складывает их в вазочки с формальдегидом и устанавливает на полку в хранилище – где уже стоят десятки подобных ваз.

Поскольку он уже давно заметил, что состояние фуги всегда приходится на ночь первого мая, он часто начинает готовиться к ней если не физически, то психологически. Из-за этого многие Картианцы считают, что Багмен всё время планирует что-то сделать – и что он собирается сделать этого именно первого мая.

## Слухи

*Их пятеро. Багменов – пятеро. Они действуют по всему миру, обмениваясь информацией ради общей выгоды. И не верьте этой ерунде, будто он Картианец. Он продаёт информацию даже Инвиктус, а когда эти богатенькие подонки отказываются от сделки, он предлагает свои услуги VII.*

Абсолютная ложь, хотя этот слух действительно повторяется из раза в раз, иногда даже обрастая подробностями вроде “официального подтверждения” этого слуха старейшинами Картианцев – разумеется, в соседнем домене.

*Пожалуйста, проигнорируйте информацию из предыдущего письма. Мою почту взломали. Скоро с вами свяжутся и передадут новый секретный адрес. Напишите на него, и я продублирую всю верную информацию. Смеем заверить вас, что Багмен действительно существует, что он всегда оставался верен Картианскому движению и что вам не о чем беспокоиться. Что касается пташек Инвиктус, которые читают это сообщение, знайте, что я вас вычислил. Скоро встретимся.*

Как и в случае с любым хорошим секретом, иногда становится трудно понять, верен исходный текст или правка. Проблема состоит в том, что никто не может сказать, кому в такой ситуации верить. Возможно, Багмена вычислили Инвиктус. Возможно, он сам перешёл на их сторону. Возможно, ему надоело работать с Картианцами и он отвечает всем подряд. Возможно, Багмена не существует.

### Сюжетные зарисовки

- Багмен перестал выходить из убежища, а электронный адрес оказывается заблокирован. Что ещё удивительнее, местные представители Ордо Дракул начали как-то странно поглядывать на Картианцев в Элизиуме.
- Багмен предупреждает знакомых Картианцев, что он переезжает в Нью-Мексико. Причин он не называет, однако он предлагает протагонистам любые услуги взамен на помощь.



### Наследие:

#### Членство в сети Багмена (••• или •••••)

Багмен знает, что вы Картианец или хотя бы что вы заслуживаете запрашиваемых сведений – по его личному мнению.

На третьем уровне этого Преимущества вы можете задавать Багмену по три вопроса в месяц. Он не станет копаться в опасных, безумных или подозрительных источниках информации, но в остальном считайте, что он автоматически выполняет для вас работу, которую любой персонаж мог бы выполнить на высоком уровне Ментальных характеристик.

Багмен высылает такую информацию либо по Интернету, либо в пакете – иногда даже удивляя своих знакомых тем, что отправляет им подходящую книгу (или .PDF) без каких-либо просьб с их стороны. Иногда он прикладывает записку “Кажется, это может помочь вам в текущем расследовании”. Иногда он не говорит ничего.

На пятом уровне Преимущества он разыщет для вас что угодно. Даже по-настоящему древняя или секретная информация может оказаться в вашем распоряжении по его милости. Правда, последнее не означает, что его или вас не выследят хранители этих сведений: например, Багмену вполне по силам разыскать для вас тайный архив ЦРУ, однако это не гарантирует, что последнего не заметят агенты правительства.



## Хозяйка Фантопии

Никто не знает, как на самом деле зовут Хозяйку Фантопии. Точнее, все знают десятки её “настоящих имён”, но только в том смысле, что в разных доменах и в разные периоды истории она откликается на разные имени.

Фантопией называется коллектив художников-экспериментаторов, зародившийся ещё в шестидесятые годы. К этому моменту Хозяйка уже была сильным Сородичем с уймой необычных способностей. Она отобрала лучших художников и философов, вступивших в группу на протяжении этого десятилетия, и сделала их своими потоками. И этих потомков у неё *много* – настолько много, что они путешествуют с ней в виде гигантской архикотерии, напоминающей странствующий домен. Хозяйка, само собой, стала Князем этого кочевого домена.

Никто не знает, кто она на самом деле. Она меняет свои личности так, как иной вампир меняет костюмы. Спросите десяток разных Сородичей, встречавших её в том или ином десятилетии, и они расскажут вам бездну противоречивых фактов о её характере и интересах. Она милосердна и дружелюбна. Она безжалостна и неумолима. Она легкомысленна и весела. Она серьёзна и вдумчива.

## Личность

Любая в зависимости от ситуации. Единственной неизменной чертой можно назвать её стремление всегда оставаться в центре своего коллектива – и поддерживать свою популярность в той или иной группе Проклятых.

## Секреты и слухи

*Её не существует. Есть только котерия, именуемая Фантопией. Я говорю об этом с такой уверенностью потому, что однажды мне позвонил гуль из Лос-Анджелеса, которому не терпелось похвастаться, что он только что разговаривал с самой Хозяйкой. Но знаете что? За пару минут до этого звонка я лично встретил её в резиденции своего Князя в Бостоне.*

Вполне возможно, что это так. Возможно, Хозяйка – не более чем должность самой яркой представительницы этой гигантской котерии в том или ином домене. А это поднимает вопрос о целях, которые может преследовать эта огромная кочевая группа Сородичей.

*Её одежда. Её манеры. Её слова. Места, в которых она появляется. Всё это – части сверхсложного шифра. Те, кто сумеет разгадать этот шифр, смогут присоединиться к её кругу избранных.*

Запишите все факты, которые вы знаете о Хозяйке Фантопии, на разных бумагах и карточках. Приклейте их к стене и смотрите на неё пару недель. Старайтесь не отвлекаться ни на что, кроме дневного сна. В конечном счёте вы начнёте понимать, что она действует по определённой системе. Возможно, вы действительно уловите связь между всеми противоречиями в её поведении и сможете понять, что всё это значит. А возможно, вы просто сойдёте с ума.

*Она просто гот из Джерси. Когда её Обратили, она помешалась. Изображает из себя что-то странное и непостижимое. Называет себя Хозяйкой. Однако подойдите к ней и скажите: “Эндрю шлёт вам привет!” Нет-нет, я не буду говорить, что будет. Вы просто попробуйте.*

Иногда Хозяйка действительно выбивается из того образа, который она выбрала для текущего десятилетия или города, и превращается в матершинницу с явным джерсийским акцентом. Хотя и это может быть частью образа.

*Я знаю, что она вам рассказывала, но Богом клянусь, я не диаблерист. И уж точно не самый страшный преступник Восточного побережья. Нет, я не убивал своего сира. Он в добром здравии – хотите, дам его номер?.. Эй, что вы делаете! Оставьте меня!*

Если вы нравитесь Госпоже, у вас появляются толпы поклонников и папарацци. Если вы доставляете ей неприятности, у вас всё равно появляется известность – однако совершенно иного рода. Далеко не один Сородич отправился в торпор или даже встретил Окончательную смерть из-за того, что Хозяйка произнесла о нём несколько важных слов.

### **Сюжетные зарисовки**

Отсутствуют, хотя многочисленные слухи вкупе с самой личностью Госпожи обеспечивают большое количество стартовых сцен.



### **Наследие: Новые Практики**

#### **Рекламная кампания (Величие •••, Кошмар •••)**

Вампир существенно изменяет репутацию жертвы (или союзника), заставляя её страдать от незаслуженной клеветы или, напротив, помогая ей обрести свои пять минут славы. На протяжении нескольких дней или даже недель (по решению Рассказчика) протагонист распространяет слухи о своей жертве или союзнике. Игрок делает по одному броску на Манипулирование + Коммуникабельность + Величие за вычетом Самообладания и Известности жертвы каждые несколько дней. Для того чтобы просто изменить репутацию уже известного персонажа, достаточно пяти успехов. Для повышения Известности требуется набрать по пять дополнительных успехов за уровень. Для того чтобы создать репутацию любого рода для персонажа, который ранее не был известен в домене, требуется 10 успехов – в последнем случае тот получает Известность первого уровня и/или Недостаток *Дурная слава* (по решению протагониста).

Эти изменения действуют до тех пор, пока сама жертва, её друзья или враги не начинают сознательно влиять на её репутацию.

Стоимость Практики не указана.

### **Незабываемое впечатление**

#### **(Величие ••, Кошмар ••)**

Вложив очко Витэ и пройдя проверку Манипулирования + Эмпатии + Величия – Самообладания + Затемнения + Силы крови цели, вампир наделяет её необъяснимой личной притягательностью. До окончания сцены (или ночи в случае исключительного успеха) такой персонаж будет получать бонус к попыткам произвести впечатление на окружающих, равный успехам, набранным при броске активации. С другой стороны, попытки избежать внимания посторонних получают равнозначный штраф.

Стоимость Практики не указана.

### **Кормление жадных глаз**

#### **(Величие •••, Кошмар ••••)**

Вложив очко Витэ и пройдя проверку Манипулирования + Обмана + Кошмара – Самообладания Силы крови жертвы, вампир заставляет окружающих относиться к ней немного иначе. Например, он может приписать ей новые политические воззрения, религиозные взгляды, Пороки и Недостатки, иной уровень Человечности и так далее. При этом вампир не меняет характеристики жертвы – просто окружающие временно чувствуют позыв относиться к тому или иному персонажу слегка по-другому.

Влияние чужих ожиданий мистическим образом заставляет саму жертву бороться за соответствие новой роли. Всякий раз, когда от неё ожидается действие, связанное с новым образом, она должна либо совершить его, либо вложить очко Воли, чтобы напомнить себе и другим, какой она была раньше. Как только жертва вкладывает количество очков Воли, равное успехам, полученным при активации этой силы, эффект спадает.

Стоимость Практики не указана.



## Глава вторая: Проклятые головорезы

В этой главе описаны Сородичи, известные в том же контексте, в котором Джек Потрошитель известен среди людей. У них тоже могут найтись свои почитатели, однако чаще всего реакцией на их появление рядом с доменом становится объявление Кровавой охоты.

### Влюблённые головорезы: Чарльз и Шарлин Гринграсс

Они родились в разных городах и стали вампирами в разных доменах. Однако вот в чём загвоздка: по странному совпадению обоих убили и воскресили в свадебную ночь. Обоим сир отказал в возможности Обратить умирающего супруга, который ещё дышал к тому моменту, когда они стали вампирами. Обоих представили другим Проклятым на следующую же ночь, заставив их стоять посреди Элизиума, пока остальные решали их судьбу.

Трудно сказать, где, как и когда они встретились. Возможно, они успели узнать о схожести своих судеб задолго до того, как объединились в кoterию и отправились колесить по ночным дорогам. Возможно, они просто увидели друг друга в какой-нибудь тёмной аллее, и одного взгляда было достаточно, чтобы понять, какую утрату каждый из них понёс в прошлом. Возможно, они не обсуждали своё прошлое до сих пор. Им это просто не нужно. Каждый из них знает другого, как самого себя.

Чарльз Уолтем и Шарлин Джонс взяли себе новую фамилию – Гринграсс – и в первую же ночь после встречи нанесли по последнему визиту к каждому из своих сиров. Они изрезали их ножами, забрызгав их убежища литрами крови. Чарльз высосал душу из своего сира, Шарлин – из своего.

Потом они вломились в ювелирную лавку и взяли всё, что хотела Шарлин. Ещё час спустя они стояли посреди церкви, приставив нож к горлу священника. Когда он благословил их брак, они поцеловались и избавились от свидетеля. И перед тем как отправиться в своё бесконечное странствие, они сделали по глотку крови друг у друга.

Они до сих пор одеты в свадебные костюмы, хотя почти с каждой ночью на одежде оказывается всё больше крови. Им наплевать. Это хорошо отражает суть их Обращения. Они выискивают молодожёнов, отправившихся в путешествие на медовый месяц. Они достают ножи и убивают их самыми изощрёнными способами, на которые способен их мозг. Станным образом они отказываются задаваться вопросом, почему обрекают других на ту же участь, которая сломала жизни им самим. Возможно, они пытаются вспомнить последние минуты своих смертных жизней. Возможно, они просто не способны думать ни о чём ином. Или, возможно, так они празднуют своё воссоединение в смерти.

### Потрошители

Эта парочка идеально сработает почти в любой истории по Миру Тьмы – в частности, не касающейся напрямую **Vampire: the Requiem**. Особенно это касается сеттинга **Hunter: the Vigil** и его спин-оффа **WoD: Slasher**.

Хотя по обычным правилам персонажи сеттинга **Slasher** не могут быть вампирами или другими сверхъестественными существами, в данном случае речь идёт об антагонистах, а потому у вас не возникнет проблемы с нарушением “игрового баланса”. Поэтому при желании вы даже можете наделить Чарльза и Шарлин одним из уникальных Портретов, доступных серийным убийцам.

### Личность

Они веселы и улыбчивы – постоянно. Даже когда они размахивают ножами или высасывают жизнь из вопящей жертвы, они кажутся скорее *занятыми*, чем свирепыми. Иногда они даже продолжают называть друг друга ласковыми именами вроде “котёночка” или “зайки”, несмотря на кровь, стекающую по их лицам.

В целом окружающие считают Чарльза главным в этой парочке (вне зависимости от того, знают ли они, что перед ними убийцы). Однако в действительности все решения принимает Шарлин. Она говорит, что делать, кого убить и в какой последовательности. Чарльз исполняет всё, что она скажет.

### Секреты

Величайший секрет заключается именно в том, что у них вообще есть секреты. То есть *друг от друга*. Шарлин скрывает от Чарльза, что иногда она ему изменяет. Когда их пути временно разделяются, Шарлин хватается ближайшего смертного или вампира и трахается с ним как в последний раз в жизни. При этом в глубине души Шарлин хочет, чтобы Чарльз поймал её на измене. Ей хочется, чтобы он вошёл в комнату и увидел её верхом на каком-нибудь незнакомце.

В чём секрет Чарльза? Последнее время он видит кошмары о смерти своей жены. Настоящей жены. Он не готов себе в этом признаться, но иногда он чувствует, что поступает неправильно.

Наконец, они оба хотят “детей”. Они почти никогда не говорят об этом, однако изредка – всего несколько раз за всю свою чудовищную карьеру – кто-нибудь из них поднимает этот вопрос. Как правило, это происходит прямо посреди убийства.

Только представьте себе: кровь стекает по стенам, чей-то труп лежит на кровати, кто-то ещё кричит в углу, с вентилятора свисают тёплые органы, и вдруг один из них говорит, что хочет ребёнка. Второй соглашается, и они обнимаются или даже целуются. Если бы не обстановка, такие моменты можно было бы назвать трогательными.

### Слухи

*Они Обратили одну из жертв, и вместо того чтобы мстить, она взяла нож и отправила колесить по дорогам. Совсем как они. Это вечный, проклятый цикл.*

Маловероятно, во всяком случае – на текущий момент. Пока что они остаются парой и избегают говорить о потомках, не считая редких моментов, описанных выше. Однако случайное Обращение всё же возможно. Несколько капель крови, попавших в рот умирающей жертвы, вкупе с подсознательным желанием Обратить потомка теоретически могут пробудить к жизни нового кровососа. В любом случае, если у них и есть потомок, они о нём ещё не знают.

*Один из их сиров был потомком нашего Князя. Я лично слышал, как наш владыка объявил на эту парочку Самую Кровавую из Кровавых охот.*

Абсолютная правда – хотя тандему об этом и не известно.

### Сюжетные зарисовки

- Князь из вышеописанного слуха обещает протагонистам необычайно щедрую награду за головы этих убийц. О чём он не говорит, так это о трёх других котериях, которых он послал вслед за Гринграссами. А это значит, что вскоре герои столкнутся с соперниками, которые не хотят ни с кем делиться.

- Гринграссы открыто нарушают Маскарад в домене протагонистов. Смертные охотники начинают стягиваться в город. Для того чтобы успокоить их бдительность, персонажам лучше остановить нарушителей прежде, чем они совершат очередное мистическое убийство.



- Один из протагонистов вступает в личный контакт с Гринграссами. Возможно, Чарльзу наконец захотелось с кем-то поговорить о своих кошмарах – или Шарлин улучила минутку и захотела затащить персонажа в постель.



### Наследие: Новая Практика

#### Кровавый тандем

(Сила крови ••••, Ясновидение ••••, Величие •••)

Для активации этой Практики вампир должен понизить само значение Воли на единицу и вложить очко Витэ. Это требование выполняется однократно: как только вампир вступил в Кровавый тандем, его эффекты остаются в силе до окончания времён.

Учтите, что обладать этой Практикой должен *каждый* участник тандема.

- Персонажи могут читать поверхностные мысли друг друга.
  - Каждый знает, где находится его вторая половинка. Разумеется, вампир не способен увидеть или услышать то, что доступно восприятию его союзника, однако он знает, в каком направлении и на каком расстоянии от него тот находится.
  - Каждый автоматически чувствует, когда его спутник оказывается в опасности.
  - Каждый персонаж способен читать ауру другого.
  - Когда персонажи находятся рядом друг с другом, каждый из них добавляет к защитным проверкам другого свою Силу крови.
  - Проверки Величия получают бонус в размере Манипулирования другого Сородича.
  - Каждый может вкладывать за другого по очку Витэ за раунд.
- Освоить эту Практику можно за 21 очко опыта.



## Игрушка дьявола:

### Эдди Вайнс

Тяжело быть *никем*. Сперва Эдди Вайнс старался завоевать любовь. Когда это не удалось, он начал добиваться хотя бы симпатии, но никто даже не пытался его запомнить. Затем он старался добиться уже хоть малейшей толики уважения, но даже когда он прекрасно проводил время с другими вампирами, спустя считанные ночи на любой вопрос об Эдди его собеседники переспрашивали, кто это вообще такой.

Устав быть тенью, Эдди взобрался на крышу дома, сломал себе обе ноги и, находясь на грани безумия, приковал себя к голубятне. И когда небо уже начало розоветь, глазам Эдди явился демон. Он представился Ниббасом и сказал, что Эдди может быть совершенным. Он может стать всеобщим любимцем. Он станет сердцем любой компании. Окружающие – что вампиры, что смертные – будут хвастаться друг перед другом, что им удалось перекинуться парой слов с самим Эдди Вайнсом. Он будет прекрасно одет, станет остроумно шутить и делать великолепные комплименты.

Однако у демона будут свои запросы. Прежде всего, ему нужно пустить Ниббаса в свою плоть. А для комфортного пребывания в теле Эдди необходимо, чтобы Вайнс почаще грешил. Видите ли, до встречи с Ниббасом Эдди был абсолютно порядочным человеком. Возможно, это даже и было главной причиной его проблемы. Теперь Эдди придётся избавиться от излишнего морализаторства и занудства. Иначе, заявил Ниббас, он просто не сможет ему помочь.

Наконец, у демона есть друзья – если можно назвать друзьями партнёров по Преисподней. И им тоже нужны тела, в которые они смогут проникнуть. Однако взамен Эдди получит всё вышеописанное.

Эдди согласился, и когда демон проник в самую его сущность, он увидел рассвет. Впервые за долгие годы Эдди смог взглянуть на Солнце, и оно было прекраснее, чем он когда-либо замечал. По щекам Эдди покатались кровавые слёзы, однако Солнце не обожгло его плоть и не причинило ему боли.

На следующую же ночь Эдди явился в Элизиум, одетый в костюм с иголки. Он представлял, как все обернутся к нему. Как Гарпии начнут повторять его имя. Как вампиры начнут смеяться над его шутками.

Разумеется, этого не произошло. Никому не было дела до Эдди раньше, и никому нет дела до Эдди теперь. Этого оказалось достаточно, чтобы Эдди сошёл с ума и навсегда стал пешкой своего демона.

### Личность

В глубине души Эдди всё ещё надеется, что обещание демона сбудется. Нужно только выполнить ещё одну его просьбу. Убить ещё одного человека. Утолить ещё один порок. В одну ночь его заметят. В одну ночь кто-нибудь повторит его имя.

### Секреты

У Эдди только один секрет: он начал искать способа избавиться от своего демона. В своём высокомерии Ниббас не замечает, что Эдди утратил свободу воли не окончательно. Недавно Эдди получил в своё распоряжение книгу, посвящённую экзорцизмам.

### Слухи

*Какой-то вампир ворвался в моё убежище вчера днём. Нет, послушай меня, именно днём. Я видел это на камере. Я могу тебе прямо сейчас показать запись. Да, я понимаю, что это невозможно. Так ты собираешься мне помочь или нет?*

Периодически Эдди врывается в чужие убежища и пытается накопать информацию об их хозяевах – или, возможно, найти подсказки по избавлению от Ниббаса.

*Братан, я те говорю, там было столько кровищи, что меня чуть не вывернуло. Нет, я не видел, кто это натворил. Я просто заглянул к Биг-Ти поглазеть на его русских шлюх. А там только кровь и конечности.*

Иногда демон требует от Эдди массовых жертвоприношений. В одну из последних ночей Эдди явился в бордель и перерезал всех, кто там находился.

### **Сюжетные зарисовки**

- Персонажи обнаруживают, что в дневное время кто-то явно копался в их вещах. Ближайшей же ночью с ними связывается Эдди. Он признаёт, что нанёс им визит, и предлагает вернуть все ценности, если они помогут ему избавиться от Ниббаса.
- Свора Белиала врывается в город и натывается прямоком на Эдди. Чем завершится такая встреча?
- Эдди хорошо поработал на Ниббаса. Теперь целый эшелон высокопоставленных вампиров заключает аналогичные сделки с демонами.



### **Наследие:**

#### **Сделка с дьяволом**

Демон наделяет Эдди особыми силами, которые делятся на два яруса. Силы первого яруса действуют постоянно. Силы второго делятся до окончания сцены после вложения очка Воли.

#### **Первый ярус**

- +2 дайса к сопротивлению безумию
- Способность перебросить любую проверку на Восприятие
- Сногшибательная внешность 4

#### **Второй ярус**

- Бонус к силе, равный 7 – Человечность
- Бонус к Здоровью, равный 10 – Человечность



## Грязный секрет Драконов: Джейкоб Скиннер

Существуют явления, которых боится любой вампир вне зависимости от клана, происхождения или ковенанта. Это голод. Это беспомощность. Это диаблери. И конечно же, это торпор.

Джейкоб Скиннер по праву считается одним из лучших исследователей Ордо Дракул, однако вы никогда о нём не услышите – если только жестокий каприз судьбы не забросил вас в его родной город.

Видите ли, Джейкоб Скиннер одержим изучением торпора. Разумеется, мало какой вампир согласится заснуть в присутствии полубезумного Дракона, однако даже если бы такой доброволец и нашёлся, Скиннеру нужны *десятки* подопытных. Может быть, даже сотни.

Когда он впервые взялся за свои эксперименты, ему пришлось отослать своих слуг на поиски молодого вампира. Когда к нему привели неоната, которого бы не хватился никто из местных Сородичей, Скиннер запер его в контейнере и довёл до голодного торпора. Изучив его тело, он дал ему несколько капель крови, после чего снова обрёк его на длительный голод. Он пробуждал и усыплял своего подобного на протяжении нескольких месяцев. Когда тот окончательно сошёл с ума, Скиннер избавился от его тела. Жаль было терять такой материал, однако главное было сделано: работа над изучением торпора началась.

В пределах следующего года Скиннер поймал ещё восьмерых. К счастью для Скиннера, представители Ордо Дракул поняли, кто ответственен за похищение неонатов, и успели добраться до него быстрее, чем Князь и Шериф. Драконы помогли Скиннеру симитировать свою гибель во время Кровавой охоты. Теперь, по зловещей иронии, Скиннер сам стал пленником. Он живёт в заточении в одном из самых секретных убежищ ордена.

Тем не менее, Драконы всё ещё поставляют ему новых жертв, заставляя проводить на них эксперименты. Его никуда не выпускают. В сущности, мало кому за пределами ордена – и даже в его рядах! – известно, что Скиннер всё ещё жив.

Ирония заключается в том, что Скиннер мечтал об этом с самого начала. Теперь он может проводить эксперименты, не отвлекаясь на ночную охоту и не рискуя собственной шкурой при похищении неонатов. Когда ему нужен представитель экзотической родословной, или вампир определённого возраста, или Сородич определённого цвета кожи, ему достаточно постучать в дверь собственной лаборатории и передать сообщение “наружу”. Спустя несколько ночей – в худшем случае месяцев – подобный будет лежать у него на столе.

### Личность

Скиннер умен, наблюдателен и осторожен. Даже отвечая на чужие вопросы, он ухитряется сам изучать собеседников, регулярно спрашивая их, какие чувства у них вызывает его работа или почему они думают так, а не иначе.

### Секреты

Скиннер боится торпора. Вот почему он занимается своими исследованиями. Когда другие Драконы спрашивают его, почему он ни разу не погружался в торпор, если так интересуется этой темой, он отвечает, что у него нет времени на сон. Обычно всех этот ответ устраивает.

Второй секрет относится больше к организации Ордо Дракул, чем к самому Скиннеру. Дело в том, что вампиры окрестных доменов уже начинают подозревать, что в исчезновении неонатов (и даже более старых Сородичей) не обошлось без руки Драконов. Что ещё хуже, многие ещё помнят “Доктора Скиннера” и его труды. Сейчас Джейкоб сменил уже три убежища и находится в четвёртом. Если другие Сородичи вычислят эту

тайную систему убежищ, они могут понять, где прячется Скиннер и кто помог ему сюда попасть.

### Слухи

*Держись подальше от Четвёртой улицы. Там то и дело появляются незнакомцы, прикидывающиеся чужаками. Они улыбаются и спрашивают дорогу в Элизиум или ещё что-нибудь о городе. Не говори с ними. Если возможно – не давай себя заметить. Они похищают таких, как мы, и увозят их в неизвестном направлении.*

Абсолютная правда, хотя за редкими исключениями похитители охотятся только на слабых и малоизвестных в городе неонатов.

*Мне опять снился кошмар, в котором меня препарировали заживо. Я находился в контейнере или вроде того. И рядом были другие. Много других.*

Мистическим образом работа Скиннера просачивается в кошмары других вампиров – и даже смертных ясновидцев или других паранормальных существ.

*Не приближайся к нему со спины и не делай резких движений. Он боится, что ты загонишь его в угол. Да-да, знаю, Гангрел страдает клаустрофобией – как смешно. Но не так смешно, если знать, почему он ведёт себя так. Говорят, однажды его поймал Скиннер.*

Иногда одному из пленников удаётся сбежать. Рассказывают, что за время эксперимента одному Гангрелу удалось развить в себе способность сливаться с металлом, и он буквально просочился сквозь стены своей темницы. Правда это или нет, но фраза “его поймал Скиннер” (в метафорическом значении “он боится всего на свете”) стремительно набирает популярность во всех окрестных доменах. Само собой, мало кто знает, что речь идёт о пленниках ещё живого Скиннера – а не мёртвого Сородича, якобы убитого во время давней Кровавой охоты.

### Сюжетные зарисовки

- Начните историю спустя долгое время после того, как члена их группы поймал неизвестный. В начале игры персонажи встречают старого знакомого, однако он ведёт себя так, как описано в последнем “слухе”. Как они отреагируют? Что предпримут?

- Посланники Скиннера хватают одного из протагонистов. Успеют ли герои спасти его прежде, чем доктор начнёт свою жуткую процедуру?

- Персонажи случайно находят старое убежище Скиннера. Помимо прочего, они находят контейнер с вампиром, сильно погружённым в торпор.

- Котерии Ордо Дракул или хотя бы одному из протагонистов, состоящих в этом ордене, предлагают выучить Кольцо спячки. Занимаясь подготовкой к его освоению (или развитию свыше первого уровня), герои начинают понимать, откуда у ордена эти знания.



#### Наследие:

#### Кольцо спячки

#### Первый ярус: Молодой сон

При определении длительности торпора Человечность протагониста считается на +2 пункта выше.

#### Второй ярус: Отречение Морфея

Любой торпор считается добровольным. Так, персонаж может пройти проверку Самообладания + Решительности в попытке проснуться в любой момент своей длительной спячки. Если он действительно добровольно погрузил себя в торпор, в случае провала такую проверку можно повторить ещё раз.

### **Третий ярус: Успокоение крови**

При определении длительности торпора Сила крови вампира ополовинивается с округлением вверх (ещё до сравнения с Человечностью, которая повышается на +2 пункта благодаря первому ярусу этой способности).

В настоящий момент доктор уже работает над созданием четвёртого яруса, который должен ослабить воздействие Тумана вечности на сознание Проклятых. По его мнению, первый эксперимент можно будет провести уже в пределах ближайшего десятилетия.



## **Кровавый спаситель: Генрих Халдейн**

До Обращения Генрих был хирургом – одним из лучших во всей стране. Когда на его операционный стол попал гуль, он с лёгкостью исцелил его тело от ран, который даже для гуля казались смертельными. Впечатлённая навыками хирурга, хозяйка гуля – Носферату по имени Одноглазая Пэтти – нанесла ему личный визит. Вопреки её ожиданиям, хирург не испугался её внешности. Разумеется, поначалу он счёл её жертвой пожара или другого травматического инцидента, однако когда Пэтти открыла ему, что она – вампир, врачу не понадобилось много времени, чтобы принять это как должное.

Так Генрих стал Носферату. Пэтти представила его другим членам своего ковенанта – исследователям Ордо Дракул, – и они с радостью приняли Генриха в свои ряды. Правда, доктору Халдейну не подходила мистическая подоплека его новой работы, однако в целом он идеально вписался в орден благодаря своему отстранённому и сугубо научному взгляду на мир.

Спустя несколько лет Генрих пришёл к выводу, что если Драконы пытаются изменить свою сущность, начать им нужно с поверхности – изменив своё тело. А потому Генрих начал исследовать собственное тело, рассекая свои конечности или закапываясь поглубже в живот, чтобы узнать, где хранится Витэ и как работает система регенерации.

На основе этих исследований он создал устройства, предназначенные специально для изучения организма вампиров. Увы, где-то посередине этого процесса аналитический разум врача не выдержал столкновения с мистикой. В результате явного психологического расстройства врач пришёл к выводу, что вампирам мешает иллюзия их человечности и что эта иллюзия носит физический характер.

По его мысли, вампиры считают себя людьми именно потому, что ни выглядят как люди. Его не устраивало даже родовое проклятие Носферату. А потому он создал особую машину, которая смогла бы искусственно воспроизводить и даже *усугублять* проклятие Носферату. После этого Генрих Халдейн – кровавый спаситель всех Проклятых – начал избавлять вампиров от ненужной им красоты. Чем он и занимается до сих пор.

### **Личность**

Генрих предельно любезен и дружелюбен. Это не обман и не уловка: он искренне желает всем добра. Даже если спустя две минуты после начала беседы он запрет вас в камере и начнёт уродовать ваше тело, знайте, что он делает это ради вашего блага. В конце концов, он избавит вас от величайшей болезни вампиров – вашей красоты, мешающей вам достичь истинных высот Реквиема.

### **Секреты**

Доктор хорошо понимает, что рано или поздно другие Драконы выдадут его Князю или даже сами попробуют с ним разобраться. Поэтому он уже внёс изменения в свою машину, подготовив её к транспортировке. В данный момент он прячет её в подвале заброшенной клиники.

### **Слухи**

*Видел того Носферату? Уродство свело беднягу с ума. Утверждает, что раньше он был Дэва. Ага, как же. А я раньше был Соломоном Бёрчем.*

Пока что в машине Генриха побывало всего несколько Проклятых, и другие вампиры не успели даже начать воспринимать их истории всерьёз.

*Пару дней назад я видел вспышки света в окнах заброшенной клиники. Вернувшись к себе, я сказал Марку – знаешь Марка, да? – что там может готовиться какой-нибудь панк-концерт. Он пошёл посмотреть, что там происходит, и с тех пор мы его не видели. Как-то это на него не похоже.*

Хотя машина Генриха частично работает на его Витэ – причём поглощая его в огромных объёмах, – она также требует электричества. Иногда потребление электричества привлекает смертных. Как правило, домой они не возвращаются.

### **Сюжетные зарисовки**

- С персонажами связывается вампир, который поначалу кажется типичным представителем Носферату. Тем не менее, он утверждает, что раньше принадлежал к другому клану, причём персонажи с ним уже встречались. В подтверждение он даже рассказывает им о событиях, которые они пережили вместе. Как отреагирует котерия?
- Иногда Генрих отлаживает свою машину на простых смертных. В конце концов, красота мешает и им.
- Если персонажи работают в медицинской сфере, Генрих может попробовать достать через них лекарства или дорогостоящие приборы. Когда они начнут интересоваться, зачем ему это оборудование, он предложит им посетить его лабораторию. Разумеется, при возможности он запрёт их в камере и попробует провести операцию.



## **Подземные жители:**

### **Дом Теламонес**

Трудно поспорить с тем, что современные города созданы для того, чтобы в них было удобно жить. Однако они построены для удобного проживания *смертных*. А что насчёт городов, построенных для вампиров? О да, такие существуют. Они разбросаны по всему миру, и некоторые из них строятся прямо в эту минуту. За это скажите спасибо древней династии Теламонес, которая возводит города Проклятых уже около двух тысяч лет.

Мало кто видит других представителей этой династии, кроме двоих Смотрителей – гигантских Носферату, которые прячутся под землёй и лишь изредка выбираются на поверхность, чтобы предложить свои услуги городским Проклятым.

И нет, здесь нет никакого подвоха. Когда Сородичи соглашаются оплатить работу Теламонес, оба Смотрителя возвращаются вниз и заставляют своих неизвестных служителей заняться делом. Спустя несколько лет под городом появляется настоящий подземный домен, предназначенный специально для жизни вампиров. Обширные многоярусные убежища. Просторные туннели. Лазейки наружу, ведущие в самые удобные места для охоты. Живописные сооружения для Элизиумов. В отличие от человеческих городов, всё это предназначено только и только для Проклятых.

Правда, если кто-нибудь пытается начать изменять этот город или отстраивать новые туннели, Смотрители связываются с ними и убедительно просят этого не делать. Другие Сородичи могут жить в городах, построенных Теламонес. Но строить их могут лишь сами Зодчие.

### **Личность**

Смотрители – то есть главные архитекторы родословной – никогда не называют друг друга по именам (во всяком случае при посторонних). Эти огромные Носферату выглядят столь омерзительно, что, по меткому замечанию одного из Сородичей, при их виде стошнило бы даже Дэвида Кроненберга. У одного из них сохранились женские, у другого – мужские половые признаки, хотя большей частью они выглядят просто как монстры. Двое действующих Смотрителей называют себя близнецами, хотя многим Сородичам одинаково уродливыми “близнецами” кажутся все Теламонес.

Существует и целый выводок их потомков – безумных, безвольных рабов, которые выполняют всю грязную работу. Они строят новые сооружения и выполняют то, что им скажут оба сира.

### **Секрет**

Не верьте тому, что сказано выше. Смотрителей куда больше, чем они утверждают. Дело в том, что, в глазах чужаков, Теламонес выглядят почти одинаково. Их можно разделить на мужчин и женщин, однако в целом они легко могут выдавать себя за других представителей собственной родословной. Каждый из действующих Смотрителей подготовил себе по меньшей мере троих служителей, которые смогут занять его место в случае его гибели. Возможно, что даже текущие Смотрители – далеко не те самые близнецы, которыми они представляются.

Кроме того, даже самые изолированные убежища Теламонес ухитряются подсоединить к общей системе коммуникаций. Эти потайные ходы достаточно трудно найти, однако в случае необходимости Теламонес могут попасть в любое убежище, некогда выстроенное для клиентов.



**Наследие:**  
**Теламонес (родословная)**

**Родной клан:** Носферату

**Прозвище:** Зодчие

**Династические Дисциплины:** Анимализм, Кошмар, Затемнение, Мощь

**Слабость:** В хорошо освещённых местах Теламонес утрачивают возможность перебрасывать “десятки” при проверках Скрытности, включая использование Затемнения.

**Новая Практика**

**Свой среди зверей (Анимализм •, Затемнение ••)**

Вложив очко Витэ, Теламонес ограждает проверки Анимализма и Знания животных от проклятия Носферату до конца ночи. Иными словами, при соответствующих проверках он перекидывает “десятки” и не вычитает “единицы” из успехов.

Освоить эту Практику можно за 10 очков опыта.



## **Ходячая гора: Моррис Шпигель**

Моррис был необычайно силен ещё до Обращения – а если конкретнее, и до своего взросления. После того как он переехал с отцом в Миннеаполис, Моррис увлёкся бойцовскими соревнованиями и быстро заработал себе прозвище “Миннеапольский монстр”. Даже Обращение наступило для Морриса в ходе болезненной и жестокой схватки, когда его решил сделать своим потомком известный в городе Картианец.

Этот Картианец планировал сделать Морриса лидером особой котерии неонатов, которая выполняла бы поручения Картианцев и делала бы за них всю грязную работу. Вместо этого котерия во главе с Моррисом послала своих сиров к чертям. Она устроила собственную революцию, но не против Инвиктус, как надеялись Картианцы, а против самих членов Движения. Перебив нескольких Картианцев, котерия устроилась на окраине домена и объявила о своей независимости. В последовавшие за этим годы она переходила дорогу и выжившим Картианцам, и агентам Князя Инвиктус, и остальным Сородичам, которые не желали оставить их в покое. К несчастью для Морриса – хотя в тот момент он этого и не понимал – он успел убить несколько важных служителей местного Князя Инвиктус, после чего уцелевшие Картианцы всё же сумели захватить домен. Таким образом, Моррис осуществил мечту своего сира и помог ему совершить революцию, даже не отдавая себе в этом отчёта.

Увы, спустя долгих сорок лет Князь Инвиктус всё же сумел разогнать Картианцев, которые оказались не лучшими правителями домена. Какое-то время спустя расслабившегося Морриса поймали, заковали в цепи и – разумеется, не без трудностей – доставили к старейшине, который прекрасно помнил, кому обязан потерей домена почти полвека назад. И этот старейшина хорошо разбирался в том, как причинить боль столь выносливому существу, как Моррис.

Как бы трудно ни было в это поверить, Морриса пытали немногим меньше *десятилетия*. Старейшина стал Князем и часто устраивал балы, на которых Моррис, подвешенный к потолку цепями, выступал одновременно в качестве игрушки для садистов и в качестве живого предупреждения всем, кто осмелится перейти дорогу Инвиктус.

Шрамы на его теле множились с такой скоростью, что даже сверхъестественное тело вампира не успевало их заживлять. Но Моррис не жаловался. Он знал, что пытки делают его сильнее. Каждый удар был уроком. Он запоминал каждое лицо, на которое смотрел за время своего пребывания в застенках. Каждый, кто окроплял его живот раскалённым металлом или отрезал ему член прежде, чем тот болезненно отрастал снова, оставался в цепкой памяти Морриса.

Зная, что его не собираются убивать в хоть сколько-нибудь обозримом будущем, Моррис ждал шанса на побег. Спустя почти целое десятилетие этот шанс представился. Моррис не любит рассказывать, как он сбежал, но, по всей видимости, один из мучителей попросту нацепил на него слишком длинный поводок – за что и поплатился жизнью.

С тех пор Моррис убивает своих истязателей одного за другим, иногда даже совершая путешествия за город или в другие домены. И он идёт по следам этих ублюдков уже так долго, что его преступлениями занимается целый отряд ФБР, считающий, что он имеет дело с крупной террористической организацией.

## **Личность**

Моррис перенёс столько ранений, что шрамы появились даже у его шрамов – и это трудно назвать метафорой. Глядя на его рожу, многие Сородичи стараются обходить его стороной. Парадокс состоит в том, что Моррис – один из самых общительных вампиров в родном домене. Он может внимательно выслушать собеседника и отпустить остроу или поддержать его мудрым советом. И кстати, он обладает прекрасным чувством юмора.

Тем не менее, Моррис не любит, когда им пытаются манипулировать. Выражаясь коротко, он почти не делает паузы между режимами “Моррис усаживается в кресло, чтобы поболтать” и “Моррис проламывает собеседнику череп декоративной статуэткой”. Его Зверь подобен медведю. Большую часть времени он спит в берлоге или ест мёд. Но когда в него тыкают палкой, он обнажает клыки.

А ещё ему плевать на политику. Не говорите с ним о политике, если не хотите его разозлить. Потому что Моррис знает, к чему приводят все эти политические перестановки. Он узнал это на собственной шкуре – буквально.

### Секреты

Моррис довольно прост, но не глуп. В частности, он умеет пользоваться компьютерами (особенно с тех пор как проломил парню голову ноутбуком). На своём домашнем компьютере он хранит то же, что и в голове – имена тех, кого в личных беседах он называет Лицами. Периодически он вычисляет очередное Лицо и записывает данные о его местонахождении. После этого он собирает вещи и отправляется нанести ему визит.

Возможно, самый любопытный секрет Морриса состоит в его отношениях со смертной семьёй. После Обращения Морриса его отец женился и зачал троих детей. Отца давно нет в живых, однако его дети регулярно получают таинственные посылки с подарками и деньгами. Например, один раввин в Ньюарке, в штате Нью-Джерси, получает по сотне долларов в каждый религиозный праздник. Он давно оставил попытки узнать личность отправителя и считает, что это просто ещё одно доказательство “неисповедимых путей” Творца.

### Слухи

*Прости, мне трудно разговаривать после того, что он сделал с моей челюстью. Но если когда-нибудь увидишь, как он снимает футболку и показывает свои шрамы, поймёшь, почему я назвал его уродцем.*

Любой, кто говорит о Моррисе, обязательно упомянет его шрамы. Видите ли, в каждом шраме он хранит капельку Витэ. Это как запасные карманы с едой. Когда ему некогда охотиться, он просто вскрывает один из шрамов и слизывает Витэ с пальцев. Если хотите, спросите его, как он это делает – возможно, он вам этому научит. Однако учтите, что спустя несколько лет будете выглядеть так же, как он.

*Он приложил меня лицом о забор, а потом нанёс такой сильный удар в живот, что у меня кровь чуть из задницы не пошла. Он уже замахнулся ударить ещё раз и вдруг сказал: “Ё-моё. Парень, я тебя кое с кем спутал”. И он меня отпустил.*

Иногда Моррис принимает другого человека за очередное Лицо. Возможно, его начинает подводить память – или даже разум.

*Он швырнул Молотова прямо в тачку моего сира, а когда я бросился на него, он выхватил у меня ножи и сломал мне ладони. Я был уверен, что мне конец, и тут он сказал: “Пацан, у меня нет с тобой никаких тёрок. Давай-ка выбираться отсюда”.*

Моррис известен тем, что он ухитряется поддерживать нормальные отношения даже с потомками своих жертв – во всяком случае тех, которые и сами устали от лицемерной политики Проклятых. Некоторые из них даже сами начинают осуществлять свою месть обидчикам.

*Мы в него всадили столько свинца, что из него можно было дирижабль построить. А он просто разбросал нас в стороны и пошёл себе дальше.*

Шпигель владеет секретом уникального ритуала, который позволяет ему снимать кожу жертв и носить её на себе в качестве брони. Добрая половина шрамов, на которые все ссылаются, принадлежит не ему, а жертвам. Для того чтобы никто не догадался о том, что он носит на себе кожу других вампиров, он старается сжигать освежёванные тела.

*Всё это легенда. Никто не стал бы так долго мстить.*

Моррис стал. Другое дело, что иногда ему выгодно создавать на месте убийства жертвы иллюзию нападения целой кoterии других Сородичей – для отвода глаз.

### Сюжетные зарисовки

- Кто-то убивает самого Князя. У персонажей появляется отличный шанс занять места правящей верхушки или стать их первыми помощниками. Тем не менее, для доказательства своей юридической состоятельности им необходимо найти убийцу и привлечь его к ответственности.

- Иногда “враг моего врага” – не друг, а чёртов псих. В этом сценарии Моррис предлагает героям расправиться с их противником. Однако он не собирается замечать следы и играть в интриги. Он просто ворвётся в убежище и снесёт убудку башку. Примут ли игроки его предложение?

- Да, чего вы только не творили в семидесятые! Вы действительно помните, как посещали двор Князя в Мэриленде. Или это Миннеаполис? Что-то на “М”... Да какая разница! Вам было весело. Князь предложил вам высыпать ведро льда во вскрытый живот какого-то пленника, чтобы в нём можно было охлаждать бокалы со свежей кровью. И что? Это было не самое странное, что вы делали в те безумные годы.



### Наследие

**Новое Преимущество:**  
**Рубцовая броня (от • до •••••)**

**Требования:** Вампир

**Эффект:** За каждое очко этого Преимущества вы получаете очко Брони, защищающей от всех видов атак. Тем не менее, вы также приобретаете Недостаток *Безобразность* (см. основную книгу правил), наделяющий вас штрафом, равным этому Преимуществу.

### Новая Практика:

**Теневая метка**

**(Затемнение ••, Мощь ••, Сопротивление •)**

Вложив очко Витэ, вампир может скрыть небольшой предмет под эффектом первого уровня Затемнения. В этом случае предмет будет оставаться невидим для окружающих до конца ночи, причём даже тогда, когда сам вампир не будет находиться поблизости.



### Сцена:

**Синдром Дженовезе**

**Суть:** Персонажи навещают одного из союзников своего сира или другого наставника, однако в его убежище сталкиваются с огромным мужчиной в лыжной маске и грязном свитере. Окровавленное тело союзника лежит на полу в полубессознательном состоянии. Мужчина использует Кошмар, чтобы отпугнуть героев. В случае провала он вполне может нанести пару ударов и им, однако он не станет задерживаться и тем более убивать их.

Спустя какое-то время он попытается скрыться под Затемнением и сбежать, поскольку в углу комнаты всё это время тикает бомба. Если герои не станут вмешиваться, Моррис изобьёт жертву до торпора, а затем продолжит рвать её на части, пока её не постигнет Окончательная смерть. После этого он всё так же постарается скрыться.

Бомба взрывается через считанные секунды после того, как Моррис покидает убежище (хотя теоретически герои могут и суметь его удержать). Она наносит летальный урон – для определения его объёма Рассказчик бросает 6 дайсов.

Учтите, что если герои не станут вмешиваться, им придётся сделать бросок на Человечность. Кроме того, в зависимости от обстоятельств сцены, они вполне могут впасть в безумие страха или ярости.

**Цели Рассказчика:** Заставить героев отреагировать на ситуацию. Указать на тёмное прошлое жертвы.

**Цели игроков:** Вмешаться или воздержаться от резких действий, догнать преступника, спастись от взрыва.

**Бонусы:** Укрытия по всему убежищу (+2)

**Штрафы:** Пол скользок от крови (-1)

## Воскресший еретик: Рафаэль Поуп

Большинство неонатов, Обращённых в последние пятьдесят лет, никогда не слышали о Рафаэле Поупе – однако в тридцатых он считался одним из самых известных еретиков Ланцеа Санктум. Видите ли, Поуп заявлял, что в конечном счёте Благословенные и Аколиты стремятся к одному идеалу – обретению своего места в подлунном мире. Конечно, Колдовской круг видит смысл Реквиема в вечном совершенствовании, в то время как Благословенные призывают Сородичей жить в соответствии с той ролью, которую дал им Бог. Однако и те и другие хотят быть уверены, что у их жизни есть великое значение.

Что касается самого Рафаэля, то в своё время он просто устал от бесконечного служения Ланцеа Санктум. В какой-то момент он понял, что хотя уже достиг почётного звания служителя, он так и не стал по-настоящему значимой фигурой в домене. Ему хотелось что-то изменить в статичном обществе Проклятых. Ему хотелось иметь своё место.

Самым большим достижением Поупа стало освоение ритуалов Колдовского круга, которым его учили дружелюбно настроенные Аколиты. Будучи некогда важным членом Ланцеа Санктум, Поуп уже обладал обширными познаниями в сфере Фивейского чародейства. Теперь он перебросил мост и к другой ветви кровавого колдовства. Не стоит и говорить, что в глазах *лидеров* обоих ковенантов Поуп стал одним из худших еретиков, которых только мог вообразить разум Проклятых.

Неудивительно, что в родном домене он быстро стал целью Кровавой охоты – целью, но не жертвой. Поуп быстро собрал всё необходимое и сбежал в другой город. В дороге ему помогали навыки, освоенные ещё в самом начале Реквиема: мало кому это известно, однако первые пять лет ночной жизни Поуп был кочевником. Перебравшись в другой домен, Поуп залёг на дно на несколько десятилетий. Однако недавно он снова стал собирать вокруг себя паству из верных учеников. Что ещё хуже, он вернулся с ними в родной домен.

### Личность

В каком-то смысле Поуп – просто очень успешный аферист. Он поднимает темы, которые волнуют всю его полуночную паству, однако подаёт их в такой форме, что собравшиеся начинают искать ответы на вопросы, интересующие лично его. Безусловно, он искренне хочет узнать ответы на эти вопросы. Однако он никогда не даёт ничего взамен. Если кто-то перестаёт собирать информацию по вопросам, интересующим Поупа, он начинает попросту игнорировать этого ученика. Несмотря на образ всезнающего гуру, Поуп мало что может предложить своей пастве. И говоря откровенно, он совершенно не хочет помогать хоть кому-то, кроме себя.

### Секреты

Поуп любит разглашать чужие тайны – в частности, тайны ковенантов. Он знает ритуалы Фивейского чародейства и Круака, и хотя он не торопится навлекать на себя гнев обоих ковенантов в текущем домене, самым талантливым ученикам порой удаётся убедить его показать им секреты Ланцеа Санктум и Колдовского круга.

### Слухи

*Поуп абсолютно безумен. Сами подумайте: как фанатичный последователь Ланцеа Санктум может переметнуться к Аколитам? Видимо, последние годы он провёл в торпоре и теперь изрядно тронулся рассудком.*

Один из самых распространённых слухов гласит, что Поуп так долго не появлялся в обществе Проклятых потому, что сразу после бегства в соседний домен отправился в торпор. Судя по всему, это правда, однако торпор никак не сказался на его разуме. Другое

дело, что Поуп мог быть слегка безумен ещё до того, как впервые начал собирать вокруг себя паству.

*Моя подруга рассказывала, что в ночь, когда Поуп вернулся в домен, её посетило видение. Ей привиделось, будто Поуп нашёл сира самого Князя. Нашёл – и высосал его досуха.*

Никто не знает обстоятельств возвращения Поупа, однако истина заключается в том, что всего за несколько десятилетий отсутствия он заметно повысил свою Силу крови – и по общему мнению, существенно потерял в Человечности.

### Сюжетные зарисовки

- Чем бы ни занимались персонажи, Поуп приходит к выводу, что они могут послужить безупречной основой для его нового культа.

- Поуп открыто разыскивает смертных, “способных творить чудеса”. Столь открытый поиск мистических сил отпугивает других Сородичей. На чьей стороне окажутся персонажи?



### Наследие: Новая Практика

#### Знак обманщика (Круак •••, Фивейское чародейство •••)

Вложив по одному очку Воли и Витэ и пройдя проверку Интеллекта + Оккультизма + Круака – Решительности жертвы, Поуп наделяет себя способностью автоматически распознавать обман. Всякий раз, когда жертва лжёт, Поуп это чувствует. Более того, ему даже не обязательно находиться рядом с жертвой – она может лгать кому-нибудь другому.

Кроме того, в пределах одной сцены после наложения заклинания Поуп может смотреть на мир глазами собственной жертвы. Наконец, в любой момент времени он может заставить язык обманщика лопнуть, что заставляет кровь литься из его рта и причиняет летальный урон в объёме успехов, полученных при активации Практики. После этого обманщик не сможет говорить, пока не устранил весь урон.

Способность действует до рассвета или до тех пор, пока Поуп не воспользуется одним из описанных выше эффектов.

Освоить Практику можно за 17 очков опыта.



### Сцена:

#### Вокруг учителя

**Суть:** Персонажи заходят в Элизиум или другое популярное место встречи Сородичей. Они замечают своего союзника, противника или даже группу, состоящую как из дружественных, так и из враждебных им вампиров, которые говорят с Поупом. Рафаэль замечает их и приглашает высказать своё мнение о духовных вопросах в обществе Проклятых. Он внимательно слушает их и поощряет на развитие своей мысли. Под конец диалога они могут обнаружить, что многое рассказали ему о себе, в то время как ничего не узнали о нём самом.

**Цели Рассказчика:** Представить Поупа как харизматичного и симпатичного персонажа, даже если он манипулирует окружающими.

**Цели игроков:** Найти свою модель поведения в этой ситуации.

**Бонусы:** Оккультизм, Политика, Образование или Экспрессия +3 (персонажи знают о Поупе и его идеалах); Эмпатия, Убеждение или Обман +3 (герои понимают, что Рафаэль пытается узнать о них больше).

**Штрафы:** Оккультизм, Политика, Образование или Экспрессия -2 (персонажи должны следить за соблюдением Маскарада во время беседы); Эмпатия, Убеждение или Обман -3 (персонажи говорят под наблюдением своего конкурента).



## Глава третья: Древние ужасы

Эта глава проливает свет на столь древних вампиров, что они стали легендами по всему миру – или хотя бы в десятках доменов своей страны.

### Тень Буды: Гуньяди Дорж́ан

Город-близнец Будапешт стоит по обе стороны реки Дунай, наполняющей жизнью самое сердце Европы. Слово “вампир” прозвучало здесь раньше, в любом другом месте Земли: это название принадлежит венграм. Особенно это касается старой части венгерской столицы – города Буда, сегодня уже превратившегося из полноценного населённого пункта просто в огромный район Будапешта.

К удивлению многих Сородичей, прибывающих в город без предварительного ознакомления с историей его Проклятых, Будапештом практически – или даже фактически – единолично правит Князь Ордо Дракул. И в отличие от большинства Драконов, он не признаёт никаких других титулов. Он именно *Князь* – повелитель этого древнего города.

Говорят, пару столетий назад он завоевал весь домен в ходе кровопролитной недели. Разумеется, самому ему куда больше двух веков. Абсолютное большинство Сородичей Будапешта убеждены, что их Князь имеет прямое отношение к Дракуле.

По словам самого Князя, Гуньяди Дорж́ана, его Обратила Лизетта – третья Невеста Дракулы, и произошло это ещё в шестнадцатом веке. С появлением Ордо Дракул как формального ковенанта Сородичей Князь стал ровно десятым вампиром, который присоединился к ордену в его ранние ночи.

В 1848 году Венгрия избавилась от австрийского владычества в ходе кровопролитной революции. Это же сделал и Князь Дорж́ан, который оставил своих друзей и соратников разбираться с прихвостнями Инвиктус на ночных улицах, а сам поднялся в замок и скрылся в подземном лабиринте, где находился Внутренний круг Инвиктус.

Ещё неделю спустя каждый представитель Инвиктус встретил свою Окончательную смерть. Правда, победу Картианцев омрачало исчезновение их союзника из Ордо Дракул, который так и не поднялся из лабиринта. Однако в какой-то момент этой триумфальной ночи Сородичи неожиданно ощутили, что замок *смотрит на них*.

Ещё несколько ночей спустя Дорж́ан вышел к своим подопечным, объявил себя Князем, а на все многочисленные вопросы сухо ответил, что он провёл ритуал в Гнезде Вирма, скрытом под замком. Отныне он видит всё, что происходит в городе. Произнеся это, он вернулся в замок. И за прошедшие с этого момента полтора века Сородичи видели его всего несколько тысяч, если не сотен раз.

Современным Будапештом управляют шесть семей, состоящих целиком из потомков Гуньяди Дорж́ана. Его исторические союзники из числа Картианцев обладают намного меньшим влиянием, однако пользуются его благосклонностью. Чужаки в домене почти не встречаются.

Любопытно, что Дорж́ан считает законными только два ковенанта: свой орден и Картианцев. Аколиты представлены в его городе только одной семьёй Дэва, которым, в действительности, неизвестно, что они происходят от древней жрицы, которая некогда помогала Князю освоить ритуалы Круака. Членство в Инвиктус запрещено целиком. Ланцеа Санктум имеют право отправлять в город не более одного исповедника и миссионера, хотя они могут Обратить по одному потомку, если захотят отправиться в торпор или другой домен.

## Личность

Большую часть времени Доржан проводит в своём лабиринте под замком. Он редко появляется в Элизиуме и не испытывает интереса к вопросам наподобие делёжки прав на охоту в той или иной части города. Такие вещи он позволяет Сородичам решать самостоятельно.

С другой стороны, местные Сородичи ценят его за отсутствие предубеждений. Даже неонат может попросить аудиенции у Князя, зная, что тот выслушает его с тем же вниманием, с которым слушал бы и старейшину. Само собой, неонату нужно будет дожидаться, когда Князь вообще соизволит появиться в обществе, однако если традиции и законы будут на его стороне, Князь разрешит неонату заниматься тем, чем тот хочет.

## Секреты

Князь не любит отвечать на вопросы о Дракуле, его невестах и странствиях, описанных в “Ритуалах Дракона”. По его мнению, даже если основатель ковенанта покинул общество Проклятых, это не означает, что любой получает право узнать подробности его жизни. Единственное, что Князь говорит напрямую – это то, что Дракула всё ещё жив.

Другой “общеизвестный секрет” Князя заключается в том, что он не помнит, кем был в человеческой жизни. Он знает, что вырос где-то в венгерских горах, однако детали покрыты Туманом вечности. Любой, кто сумеет что-то узнать о его биографии, может рассчитывать на солидное вознаграждение от самого Князя.

## Слухи

*Мы словно крысы, запертые в лабиринте. Мы привыкли к тому, что он постоянно следит за ними. Но что будет, если когда-нибудь он уйдёт?*

Многие Картианцы предполагают, что Доржан проводит над ними социальный эксперимент, цели которого им пока неизвестны. В свою очередь, представители Ордо Дракул считают, что Князь планирует достичь трансцендентности и превратиться во что-то иное. Весьма характерно, что один Носферату долгое время рассказывал, что по имеющейся у него информации, в скором времени Князь завершит ритуал, который позволит ему раствориться в крови всех местных вампиров. Спустя какое-то время этот Носферату исчез без следа.

*Князь победил всех Инвиктус в одиночку? Как-то в это трудно поверить.*

Один из популярных слухов гласит, что Инвиктус согласился оставить город. Более того, поговаривают, что бывший Князь города сам уступил место Доржану взамен на загадочные блага. Возможно, он даже прячется среди старейшин, пользуясь тем, что мало кто из городских Сородичей знает его в лицо.

*Десятый Дракон? Десятый? Вы обратили внимание, что он называет себя Мехет, но при этом ведёт себя как типичный Вентру? Нет, я не говорю, что он Вентру. Но я не могу назвать его и Мехет. Я вообще не могу приписать его личность к определённому клану. Попробуйте выкинуть слово “десятый” из его титула и поймёте, к чему я веду.*

За всю историю правления Доржана только один вампир – Гангрел, прибывший в домен из Киева – осмелился спросить его напрямую, не является ли имя Доржан псевдонимом, за которым скрывается сам Влад Дракула. Он также добавил, что уникальная родословная Доржана, якобы отколовшаяся от клана Мехет, в действительности не напоминает ни один из кланов Сородичей – а потому может быть шестым кланом: кланом самого Дракулы.

Услышав этот вопрос, Доржан смеялся едва ли не целый час, после чего пригласил Гангрела на частную беседу в своих покоях, а затем отправил его обратно в Киев с артефактом из личной коллекции.

### Сюжетные зарисовки

- Доржан наблюдает не только за Проклятыми. Он мистическим образом видит всё, что делают в городе смертные оккультисты, оборотни и маги – а потому может вмешаться в их деятельность.

- Персонаж впервые встречает Доржана, однако тот проявляет к нему какую-то особую благосклонность. Позже он говорит, что персонаж напоминает ему одного старого знакомого. Проблема в том, что он ожидает от персонажа столь же достойного поведения, каким отличался и тот знакомый.

- Доржан исчезает. Все это чувствуют, потому что замок перестаёт за ними следить. Может быть, он впал в торпор? Или столкнулся с какими-то дремлющими сущностями из Гнезда Вирма? Или он просто хочет посмотреть, как будут вести себя Проклятые в его отсутствие?



### Наследие:

#### Чолард (родословная)

Родословная Гуньяди Доржана Чолард (что приблизительно переводится как “семья”) считает Будапешт своим единственным домом. Несмотря на колоссальные силы, которыми их наделяет Дисциплина, разработанная Доржаном, они почти не предпринимают попыток использовать её для расширения своего домена. В последнее время эта задача и вовсе стала практически невозможной, поскольку соперничающая с ними родословная Архитекторов монолита (подробно описанная в книге **Bloodlines: the Hidden**) начала захватывать власть над другими городами Сорочичей, обходя стороной только сам Будапешт.

**Родной клан:** Мехет

**Прозвище:** Каменные владыки

**Династические Дисциплины:** Ясновидение, Стремительность, Литопедия, Затемнение

**Слабость:** Чолард отличаются необычайной привязанностью к своим убежищам. Если днём вампир спит в любом месте, кроме своего личного убежища, на протяжении ночи он получает те же штрафы, которые ожидали бы его во время дневного пробуждения.



### Новая Дисциплина:

#### Литопедия

Проведение любого ритуала Литопедии требует вложения 1 очка Витэ. Кроме того, прибегнуть к Литопедии возможно только в родном убежище или другом месте, обладающем большой значимостью для Сорочича (например, в Гнезде Вирма).

**Бросок:** Внушительность + Оккультизм + Литопедия

**Действие:** продолжительное. Каждый бросок занимает один раунд. Всего нужно накопить сумму успехов в размере уровня ритуала.

Все ритуалы длятся до окончания сцены, хотя обычно их можно продлить до конца ночи вложением очка Воли или достижением исключительного успеха.

Радиус действия ритуала определяется Силой крови вампира.

| Сила крови | Область         |
|------------|-----------------|
| 1          | Комната         |
| 2          | Здание          |
| 3          | Улица           |
| 4          | Квартал         |
| 5          | Три квартала    |
| 6          | Половина города |
| 7          | Весь город      |

**Логово зверя  
(ритуал первого уровня)**

Любой незнакомый вампир, оказавшийся на территории персонажа, проходит проверку Метки хищника по обычным правилам – даже несмотря на то, что самого персонажа в своих владениях сейчас нет. Вложение очка Воли позволяет продлить ритуал до окончания ночи.

**Вкус земли  
(ритуал второго уровня)**

Вампир может использовать кровавую симпатию в отношении смертных, находящихся на его территории. Вложение очка Воли позволяет выискивать конкретного индивида, включая Сородичей.

**Гнев владыки  
(ритуал второго уровня)**

Вампир может передавать другим собственные эмоции вместо того, чтобы получать их. Опять же, используйте правила кровавой симпатии, описанной в основной книге правил. Вложение очка Воли позволяет воздействовать на конкретного персонажа, включая вампиров.

**Дух земли  
(ритуал третьего уровня)**

Вампир получает бонус +2 к проверкам Навыка, соответствующего духу его территории. Например, развлекательный квартал может предоставлять бонус к Коммуникабельности.

**Земельное родство  
(ритуал третьего уровня)**

Любые вампиры, оказавшиеся на территории персонажа, считаются его родственниками по крови.

**Расширение владений  
(ритуал третьего уровня)**

Если вы используете правила книги **Damnation City**, вампир повышает своё Влияние на выбранной территории на количество уровней, равное его познаниям в Литопедии.

**Связь с землёй  
(ритуал четвёртого уровня)**

Все, кто оказался в пределах территории протагониста, получают дополнительную стадию Винкулума (обычно первую, хотя если кто-нибудь из местных уже пробовал кровь персонажа, ритуал налагает более высокую стадию). Как обычно, эффект длится всего одну сцену или до конца ночи – при вложении одного очка Воли.

**Слуга земли  
(ритуал пятого уровня)**

Вложив по одному очку Витэ и Воли, вампир насыщает другого индивида пунктом Витэ (которое появляется в его организме, как если бы тот глотнул крови ритуалиста). Это налагает все соответствующие эффекты, включая Винкулум или превращение в гуля. Вампиры могут сопротивляться этому эффекту, проходя проверки Силы крови. Даже одного успеха достаточно для отмены ритуала.

## Новые Практики

### Тень на земле

(Сила крови •••• •, Ясновидение •••••, Литопедия •••)

**Цена:** 1 очко Витэ, 1 очко Воли

**Бросок:** Интеллект + Оккультизм + Литопедия

Если вампир предпринимает астральное путешествие по своей территории, он может материализоваться подобно призраку. Это позволяет ему использовать Дисциплины и разговаривать с окружающими – или попросту притворяться душой умершего человека.

Практика стоит 24 очка опыта.

### Ярость Князя

(Сила крови ••••• ••, Величие •••••, Кошмар •••••, Литопедия •••••)

**Цена:** 3 очка Витэ, 1 очко Воли

**Бросок:** Внушительность + Запугивание + Кошмар против Самообладания + Силы крови жертвы

Ритуалист выбирает определённую локацию в пределах своей территории. Земля в этом месте начинает дрожать, из стен вытекает кровь, а все присутствующие становятся жертвами *Смертного ужаса*, *Господства* и *Метки хищника*.

Для освоения этой Практики нужно вложить 45 очков опыта.

## Триединая богиня: Притания Геката

Давным-давно, когда в Новой Англии ещё трудно было увидеть село размером больше нескольких домов, девочка Абигейл Хоуп начала слышать голоса призраков. Никто ей не верил, а те, кто верил, обходили её стороной. Однако она слышала голос не простых привидений, а самой Королевы призраков.

Она вышла из дома прямо под светом луны и отправилась к берегу, а потом бросилась в волны и долго плыла туда, куда её звала Королева. Найдя проход в подводную пещеру, она заплыла внутрь и выбралась в небольшой закуток, не заполненный водой до конца и пригодный для жизни человека.

Там она увидела Королеву призраков и впервые услышала её голос ушами, а не сознанием. Королева представилась ей Астерией и рассказала, что она выбрала Абигейл своей преемницей. Некогда, ещё тысячи лет назад, первую Королеву призраков выбрала тёмная богиня Притания Геката, решившая отправиться на покой. Когда её преемница и сама устала следить за благополучием мёртвых, она выбрала себе новую ученицу. За несколько веков до рождения Абигейл Королевой призраков стала Астерия. Теперь пришло время и ей отправиться на покой.

Астерия сделала Абигейл новой Пританией Гекатой, высосав её кровь и дав ей несколько капель своего Витэ. Когда Абигейл пробудилась, в гроте никого не было. Увы, хотя теперь она стала богиней, у неё не было почитателей и последователей. Она не знала, были ли помощники у Астерии, но решила, что ей понадобятся друзья. Поэтому она сама стала петь по ночам песни, позволяя им отдавать эхом по всем окрестностям. Мало кто слышал её голос, однако в конечном счёте к её гроту явилась местная девушка по имени Эмелин.

– Кто ты? – спросила Эмелин. – Призрак?

Абигейл кивнула и поделилась с ней своей кровью. Так Эмелин стала её Верховной жрицей и получила имя Данеи – матери Персея.

Затем Данея начала похищать для Гекаты детей, которые с первых лет жизни росли под её присмотром и не помнили своих родителей. Тем, кто всё ещё помнил что-то о своей жизни, Геката предлагала всё, что они захотят. Например, основным блюдом на ужин для них становились их собственные обидчики из прошлой жизни, которых им милостиво предлагала Геката. В конечном счёте дети полюбили и Данею, и Гекату, и зажили они дружно и счастливо.

Сегодня потомки этих детей – возможно, внуки и правнуки или даже праправнуки – населяют всю одинокую деревушку, в которой некогда родилась Геката. В ней уже не осталось ни одного человека, который не служил бы Притании или помнил бы тех, кто не делал бы этого поколения назад. В округе почти никого не живёт, хотя редкие слухи и перетолки закрепили за деревушкой название Сайренс-Рок, или *Скала сирены*.

Абигейл – которая давно забыла собственное имя и теперь называет себя только Пританией Гекатой – уже успела Обратить несколько потомков, а те обзавелись собственными “детьми”. Но самое любопытное заключается в том, что за три сотни лет своей жизни Королева призраков не встречала ни одного вампира, который не происходил бы из её собственной родословной.

### Личность

Королева призраков отличается одновременно заботливым и безжалостным отношением к своим подопечным. Она может защищать их от внешних угроз всеми силами, но в один вечер разорвать глотку одному из потомков просто потому, что тот перебил её на полуслове или потому что “так встали звёзды”.

Она действительно верит, что воплощает собой Гекату или один из её земных аспектов. Порой это отражается в произнесении витиеватых речей и использовании архаичных, если даже не вымышленных слов.

## Секреты

Притания Геката спит только в собственном гроте, куда не пускает никого из своих помощников. Кроме того, она уже начала готовиться к торпору, вызванному обычной усталостью. Преемницей она решила сделать Медею – одного из последних своих потомков. Само собой, её первой жрице Данее эта новость придётся не по душе.

Наконец, Геката всегда предстаёт перед своими потомками в иллюзорном облике прекрасной девушки. Настоящее тело Гекаты изуродовано уникальным проклятием её родословной, которое превратило её в гибрид человека и глубоководной рыбы, отдалённо напоминающий подводных тварей из древнегреческой мифологии.

## Слухи

*Один из моих приятелей отправился в Сайренс-Рок с девушкой, типа как на пляж. Потом он мне позвонил, и по звукам я понял, что там у них какая-то драка. Связь оборвалась... Это было две недели назад.*

Геката и её потомство безжалостно расправляются с любыми мужчинами, заподозренными в причинении вреда женщинам. Доказательства им не нужны – достаточно собственного мнения.

*Я как-то был в одном диковатом месте и встретил одну из нас. Странная была девушка. Не знала, что такое “Сородич”. Сказала, что она дочь Гекаты. Эй, Аколиты, а может, она из ваших?*

Дочери Гекаты – как и сама Геката – буквально ничего не знают о мире Сородичей. Что, впрочем, не делает их слабее – возможно, даже наоборот, учитывая, что их не сдерживают никакие Традиции.

## Сюжетные зарисовки

- Смертные персонажи прибывают в Сайренс-Рок по своим делам (вероятно, во время путешествия или расследования). Люди здесь ведут себя странно, однако хуже всего будет, если персонажи добьются их расположения и местные пригласят их на ужин.
- Геката выбирает дочь одного из протагонистов для пополнения своего культа.
- Несколько Дочерей Гекаты прибывают в ближайший домен Сородичей. Они начинают кормиться где хотят и в открытую нарушают Маскарад.



## Наследие

### Новая Практика:

#### Вечерняя маска (Превращение ••••, Затемнение ••••)

Эта Практика даёт представителям родословной шанс вернуть себе человеческое обличье хотя бы на время. Кроме того, персонаж может попытаться скопировать внешность конкретного человека, пройдя проверку Сообразительности + Самообладания.

Эффект сохраняет силу до рассвета.

**Цена:** 1 очко Воли и Витэ

## Податливая земля

### (Превращение ••, Сопротивление ••)

Эта способность развивает умение Гангрел сливаться с землёй, позволяя вампиру проходить сквозь любые объекты, состоящие из материалов, с которым персонаж может слиться благодаря Превращению.

Если вампир хочет взять с собой другого персонажа, он должен вложить по очку Витэ и Воли. Более того, он может брать с собой даже сопротивляющихся жертв, однако для этого их необходимо заключить в захват.

### Призрачное чутьё (Ясновидение •, Круак •)

Персонаж, обладающий этой Практикой, *постоянно* видит и слышит мир духов. Словосочетание “мир духов” использовано здесь неслучайно: фактически персонаж обладает редкой способностью к восприятию Тени, мало известной вампирам и больше знакомой оборотням.

Если герой оказывается в месте, буквально кишасщем духами или привидениями, он должен пройти проверку Решительности. В случае провала ему становится трудно ориентироваться из-за количества непостижимых существ, окружающих его со всех сторон.

### Эмпузэ (родословная)

**Родной клан:** Гангрел

**Прозвище:** Дочери

**Династические Дисциплины:** Ясновидение, Превращение, Затемнение, Сопротивление

**Слабость:** Животный мир отвергает Эмпузэ. Поначалу это выражается в том, что персонаж, присоединившийся к родословной, меняет очки Анимализма на равный уровень Ясновидения. В дальнейшем он сможет приобретать уровни Анимализма в качестве внеклановой Дисциплины, и все проверки активации этой силы будут проходить со штрафом -2.

Когда Эмпузэ встречается с животным, то пытается убежать. Если последнее невозможно, зверь обязательно нападёт на вампира – даже если у него не будет реальных шансов одержать верх.





## Прекрасный обманщик: Загреус

Загреус не станет обманывать вас лишь в одном: он действительно очень и очень стар. Настолько стар, что сейчас уже трудно подсчитать количество *тысячелетий*, которые он провёл на земле. Возможно, толика правды будет и в том, что на него не действует Туман вечности. Он помнит всё, что с ним происходило – от первой ночи до миллион первой. Сохранил ли он за это время рассудок – другой вопрос. Но его память столь же остра и чиста, что и в первые годы Реквиема.

Когда-то Загреус был молодым афинским эфебом. Его сиром стал Трифос – один из самых порочных и развращённых Сородичей, когда-либо ступавших по этой бренной земле. Трудно сказать, что он сотворил под конец своей Проклятой жизни – может быть, даже диаблери, – однако когда толпа разъярённых вампиров появилась на пороге убежища Трифоса, тот попросил Загреуса встать между ним и толпой. Загреус не был силён или храбр – он был лишь весел, красив и задорен. Он не хотел подчиняться сиру и уже собирался уйти с пути рассвирепевших вампиров, однако тогда Трифос *приказал* ему защищать убежище. И Загреус подчинился.

Толпа с радостью приняла его жертву. Его разорвали на части, оставив лишь сердце в последних ошмётках грудной клетки. Трифосу удалось сбежать. Позже, охваченный чувством вины – возможно, впервые за весь свой Реквием, – Трифос взял сердце потомка с собой и отправился за город, где он начал молиться богам Олимпа. Он принёс в жертву ягнёнка, потом ещё одного, а затем даже молодую рабыню. Он молился так истово, что грудная клетка потомка начала медленно обрастать плотью.

Охваченный ненавистью к самому себе, сир оставил тело Загреуса и бросился со скалы вниз. Однако Загреус продолжил обрастать мясом. Сосуды удлинялись в его грудной клетке и выползали наружу, где начинали сплетаться друг с другом. По мере того как тела ягнят и рабыни медленно разлагались, Загреус обретал новое тело.

Это было самое настоящее чудо – но даже его осуществление заняло долгие месяцы. Наконец Загреус открыл глаза и поднялся, сбросив с себя песок, камни и кости. Он знал, кто заслуживает мести. И он отправился в Афины, где выискал каждого из своих убийц. История его воскрешения была феноменальной – единственной в своём роде, – но даже она казалась Загреусу слишком простой.

Поэтому, связывая убийц, истязая их и нанося им фатальные раны, Загреус рассказывал им совершенно другую историю воскрешения. Он говорил, что когда его разорвали на части, к его сердцу приполз сам Зевс в виде огромной змеи. Он сожрал сердце, а потом изрыгнул его в рот молодой рабыни. Так она забеременела от самого бога и спустя девять месяцев родила Загреуса целиком. Конечно, к этому моменту её уже разорвало пополам, но такова цена за рождение полубога.

### Личность

Загреус бродит по земле до сих пор, рассказывая одну и ту же историю. А поскольку ему уже скучно смотреть на мир, иногда он пересаживается в режиссёрское кресло и начинает организовывать для себя спектакль. Он славливает союзников. Он подталкивают колеблющихся неонатов нанести удар по старейшинам. Он превращает друзей во врагов и врагов в союзников. И больше всего он ненавидит стабильность. Он ненавидит Князей, которые правят своими подданными мудро и осмотрительно, совершая жертвенные поступки во имя общего блага. Он хочет развлечься.

Он редко афиширует своё присутствие в городе, вместо этого просто подталкивая Сородичей к совершению интересных действий. Он оставляет знаки VII на стенах убежищ с убитыми неонатами. Он показывает Своре Белиала дорогу в Элизиум. Он убеждает молодых членов Ланцеа Санктум вести себя так, что Епископ в конечном счёте заподозрит в них предателей.

С другой стороны, его биография насчитывает уже около трёх тысяч лет. И он обладает феноменальной памятью. Он помнит, как мир получил те шрамы, которые кажутся современным вампирам (и смертным, и другим существам) такими необъяснимыми и загадочными.

### Секреты

Загреус видел рождение городов, ковенантов и кланов. Некоторые из этих событий он даже приписывает своим действиям. Он знает не просто много – по меркам большинства Проклятых, он знает почти всё на свете. Однако он редко делится этими сведениями с остальными, потому что такие разговоры наводят на него скуку.

Тем не менее, настоящими секретами Загреуса служат два следующих. Прежде всего, он любит заявлять о том, что таких, как он, больше нет. Никто не воскресал после смерти и никто не избавлен от Тумана вечности. Секрет заключается в том, что он встречал таких Сородичей и в текущий век, и во многих эпохах прошлого. Ему это не нравится.

Второй секрет состоит в том, что его память не так совершенна, как он заявляет. Загреус не помнит, чем он занимался весь пятнадцатый век. Он точно знает, что он не погружался в торпор, поскольку время от времени находит следы своей деятельности, датируемые именно этим периодом. Однако даже мистические попытки заглянуть в свою память показывают Загреусу, что воспоминаний о пятнадцатом веке в его сознании *просто нет*.

### Слухи

*Князя убили. Все советники Примогена куда-то пропали. Мои друзья цапаются друг с другом. Не понимаю! Всё, за что мы так долго боролись, пошло вверх дном.*

Вампиры по всему миру предают друг друга и устраивают мятежи, но они делают это медленно. Когда в дело вступает Загреус, всё это происходит за считанные ночи.

*Стокер не сам выдумал Дракулу. Об основателе Ордр Дракул ему рассказал Загреус. И это был не первый раз, когда он открывал смертным глаза на наш славный ночной спектакль.*

Абсолютная истина. Стокер так много узнал о Дракуле потому, что Загреус провёл пару ночей в его компании. И нечто подобное Загреус планирует повторить в ближайшее время: просто чтобы сделать ночную жизнь всех вампиров немного поинтереснее. Как насчёт новой инквизиции?

*Он всё записывает. Абсолютно всё. У него сотни тысяч записных книжек, в которых можно прочитать о каждой ночи его жизни.*

Загреус действительно записывает большую часть текущих событий, однако он просто не может описывать их правдиво. Это выше его сил.

### Сюжетные зарисовки

- Герои “случайно” находят дневник Загреуса, в котором изложено нечто по-настоящему важное: истинная история зарождения их ковенанта, истоки определённого клана или давно забытые преступления всех Князей последнего века – включая действующего в их домене. Разумеется, Загреус сознательно оставил дневник на виду у всех. И возможно, что в нём описаны не только правдивые факты.

- Загреус обещает протагонистам щедро заплатить за обнаружение информации о его деятельности на протяжении пятнадцатого столетия.

- Загреус предлагает героям развлечь его, устроив какую-нибудь заварушку – чем масштабнее, тем лучше. Взамен он готов ответить им на любые вопросы, которые у них есть.



## Наследие Новая Практика:

### Тёмный указ (Сила крови ••••• ••••, Доминирование •••••, Величие ••••)

Вложив 3 очка Витэ и пройдя проверку Решительности + Экспрессии + Доминирования, вампир говорит, что, по его желанию, долго случиться (например, “Князя сместит его потомок” или “Третью Традицию нарушат трижды за ночь”.

Каждый успех создаёт один элемент истории или конфликт, который в итоге приведёт к желаемому результату. Например, четыре успеха означают, что после четырёх крупных переворотов Князя сместит его собственный потомок.

Вампир не может ставить временные рамки, в которые должно произойти желаемое событие. Кроме того, все, кого затрагивает это проклятие, могут пройти проверку Сообразительности + Оккультизма + Ясновидения, чтобы почувствовать, что кто-то подталкивает их к совершению определённых действий. Исключительный успех может даже указать на источник проклятия.

Кроме того, проклятие делает озвученный исход вероятным, но не гарантированным. Например, персонажи, проклятые на гибель, теоретически могут спастись – просто обстоятельства будут складываться отнюдь не в их пользу.



## **Старый мясоед: Холгер Кохфляйшер**

Когда-то Холгер был прекрасным молодым принцем Священной Римской империи. Он до сих пор не знает, кто и по каким причинам лишил его жизни во время прогулки по саду. Однако Холгер не умер. Один из убийц, отличавшихся поистине нечеловеческой силой, не то сжалился над этой жертвой политических интриг, не то счёл Обращение дополнительным наказанием. Так или иначе, он окропил губы Холгера своей кровью и оставил его на произвол судьбы.

Долгое время Холгер искал просветления в рядах Благословенных, однако ни Бог, ни Лонгин не могли подарить покоя его душе. Он чувствовал, что потерял своё место в мире. А спустя 150 лет после Обращения тело Холгера начало меняться. Его зубы вытянулись и изогнулись, как сабли. Кожа стала бледной и полупрозрачной – так, что любой собеседник мог видеть его сосуды. Но что удивительнее всего, он стал расти. Сначала он достиг пределов человеческого роста и веса. Затем он вышел за эти пределы. Наконец, он стал больше похож на гигантского монстра из новомодных ужастиков, чем на простого Сородича.

И он всё ещё продолжает расти.

Князь запрещает Холгеру покидать убежище, чтобы он не нарушал Маскарад одним своим видом, однако при таком весе Холгер едва ли справился бы с этой задачей. Жертв к нему приводят лояльные слуги – а их у него много. Когда Холгер питается, это не имеет ничего общего с простым высасыванием крови. При размерах его пасти это практически невозможно. Нет, Холгер заглатывает жертву подобно тому, как простой человек может проглотить дольку апельсина. Затем он пережёвывает его и выплёвывает наружу косточки и кожуру – опять же, как это сделал бы человек с апельсином, если бы ему хватило лишь сока и мякоти.

По очевидным причинам это наделило Холгера если не популярностью, то хотя бы известностью как в домене, так и за его пределами. Он использовал это в своих целях, превратившись из скорбного проповедника Ланцеа Санктум в харизматичного лидера Носферату, который во всём говорит текущему Князю своё веское и громогласное “нет”.

### **Личность**

Холгеру нравится быть чудовищем. Не то чтобы у него был выбор, но он наконец обрёл своё место. Он завывает, скрежещет зубами и брызжет кровавой слюной. Из личных капризов Холгер предпочитает говорить только на немецком. Если хотите с ним связаться – учите немецкий или ищите доверенного переводчика.

### **Секреты**

Холгер прекрасно поживает в домене. Почему Князь не выкинет его из города? Потому что они работают вместе. На публике Князь озвучивает свои позиции, а Холгер произносит пламенные речи против него. Их последователи воюют – иногда до Окончательной смерти. Но в конечном счёте они встречаются друг с другом наедине, чтобы обменяться сведениями и ресурсами. Князь знает, что он никогда не сможет контролировать неонатов и бунтарей, а Холгер никогда не получит место среди элиты. Поэтому они действуют заодно, окучивая две разные политические страты.

### **Слухи**

*У него трое потомков, верно? Двое всегда остаются при нём – они омывают его разжиревшее тело, приносят ему еду, потому что он едва способен передвигаться, и всячески за ним ухаживают. Но третий – точнее, третья... вы никогда её не увидите рядом с ним. Потому что она работает Сенешалем самого Князя.*

Один из потомков Холгера действительно состоит при дворе и организует обмен информацией между обеими сторонами. Этот правдивый слух может стать первой уликой, ведущей к разоблачению сделки, некогда заключённой между Князем и Холгером.

*Это чудовище Обращает потомков не так, как мы с вами. У него особые, куда более мерзкие способы.*

Опять же, абсолютная правда. Холгер проглатывает будущего потомка целиком, широко вытягивая нижнюю челюсть подобно змее. Там жертва задыхается, после чего её начинает растворять кровавый аналог желудочного сока. Подождав какое-то время, Холгер отрыгивает её целиком и приказывает пробудиться. С игромеханической точки зрения этот процесс отражается теми же правилами, что и Обращение обычных Сородичей.

### Сюжетные зарисовки

- Свора Белиала творит в городе бесчинства, которые местная элита склонна приписывать потомкам и союзникам Холгера. Некоторым даже выгодно подавать информацию в таком свете. Смогут ли персонажи найти настоящих виновных?

- Одного из протагонистов притаскивают к ногам Холгера, который приказывает своему помощнику показать “бумаги”. Помощник бросает на грудь персонажу пакет с документами, содержащими компромат на него и его котерию. Если он не хочет, чтобы информация попала в чужие руки, ему придётся заставить котерию поработать на Холгена.

- Кто-то вытаскивает обоих известных потомков Холгера (не считая Сенешаля) на солнце. Холгер клянётся отомстить и выбирается из своего убежища. Кто-то должен найти преступников и привести их к Холгеру прежде, чем тот натворит слишком много бед.



### Наследие:

#### Новые Практики

#### Мерзкая пасть (Сила крови ••••, Кошмар •••, Превращение •••)

Вложив очко Витэ и пройдя проверку Силы + Рукопашного боя + Превращения – Защиты жертвы, вампир кусает свою жертву и заставляет зубы глубже войти в её плоть. Прежде всего, это наносит жертве агgravированный урон в размере полученных успехов. Во-вторых, жертву охватывает мистическая инфекция, заставляющая её чувствовать себя отверженной и никчёмной. На протяжении нескольких дней (равных Силе крови протагониста) жертва будет страдать от штрафа к Ментальным и Социальным действиям. Штраф равен очкам Кошмара, которыми обладает протагонист.

Вампиры обладают защитой от последнего эффекта: в момент укуса они проходят проверку Силы крови и сокращают штраф на сумму успехов (до минимума -1).

Освоить эту Практику можно за 18 очков опыта.

#### Безобразная плоть

#### (Сила крови •••••, Кошмар •, Превращение ••••, Сопротивление •••, Мощь •)

Эта Практика необычна в том отношении, что она срабатывает только при повышении Силы крови. Когда вампир получает новый уровень этой характеристики, он проходит проверку Выносливости + Решительности + Превращения и в случае успеха вкладывает очко Витэ.

Полученные успехи игрок распределяет между следующими изменениями:

- Каждый успех может увеличить Размер вампира (и, соответственно, его Здоровье) на +1 уровень.
- Каждый успех можно потратить для приобретения брони 1/1
- Каждый успех может повысить максимальный запас Витэ на +1.

- Каждый успех может повысить Силу персонажа на +1, хотя это не увеличивает его Скорость.

Всякий раз, когда персонаж *успешно* использует эту Практику, его проверки Человечности получают растущий штраф -1, а Скорость падает на -3 пункта (что в конечном счёте может лишить Сородича возможности передвигаться вообще).

Стоимость этой Практики не указана.



## Большая чёрная птица: Нечисть

У каждого своя теория, кто породил на свету саму Нечисть. О да: у *каждого*, потому что любой, кроме самых необразованных и одичалых вампиров, знает о её существовании. Пожалуй, это самый известный Сородич на свете после Дракулы. И вполне возможно, она бродила по миру ещё *до* того, как Влад Цепеш пережил своё необычное Обращение.

Правда, Нечисть почти никогда не описывают хоть с толикой того благоговения, которым Сородичи окружают Дракулу. Любой неонат слышит о ней впервые тогда, когда он совершает какую-нибудь глупость, а сир рассказывает ему о Нечисти и под конец говорит: “Будешь так делать, и закончишь как она”.

Никто не знает, как она появилась на свет – или, точнее, каждый знает свой вариант. Она дочь Дракулы – нет, погодите, она его любовница. Она обрела Голконду. Она обрела антипод Голконды, в котором желания Зверя значат всё. У неё целая армия преданных слуг – или нет, это лишь небольшой личный культ. Она направляет культистов на совершение злодеяний – нет, стойте, это культ управляет ей. Она родом из Мексики. Она родом из Шибальбы, загробного мира майя. Она родом из Ада.

Истины не знает никто – включая саму Нечисть. Она не помнит, кто её Обратил. И злая ирония заключается в том, что все, включая неё, *знают* историю её происхождения. Просто никто никогда не связывает эту историю с фигурой Нечисти.

В той или иной форме эта история встречается в любом фольклорном сборнике. Однажды маленькая девочка оправилась в лес собирать ягоды. Она так увлеклась, что не заметила, как солнце зашло за деревья. Лес ожила. Птицы умолкли, а змеи выползли на поверхность.

Девочка спряталась, зная, что иначе её найдёт Старая ведьма. Конечно, ведьма её всё равно нашла. Она вышла из своей тайной лачуги и пошла через лес, выкрикивая её имя. Но девочка хорошо пряталась, а когда ведьма всё-таки подошла к ней, бросилась наутёк. Когда животные, прислуживавшие ведьме, схватили её за ноги и руки, она отбивалась что было сил.

Ведьме понравилась сила этой девочки. Она сделала её своей ученицей, а когда пришло время, выпила её кровь и заставила её проглотить капли густой, чёрной и грязной жидкости, которая служила кровью самой Старой ведьмы.

Однако этого было недостаточно для создания потомка самой Старой ведьмы. Нет, истинное чудовище можно родить лишь с особым старанием. Ведьма разрешила девушке руки и издала птичий крик, который был слышен по всему лесу. И птицы слетелись на этот крик. Они забрались в тело девушки, странным образом исчезая внутри. Лишь тогда ведьма смазала раны своей ученицы кровью и дала ей последний глоток своего могучего Витэ.

Так девушка стала дочерью самой Праматери чудовищ. Она была не просто вампиром. Она была Нечистью.



### Дочь Праматери?

Означает ли это, что Нечисть Обратила та самая богиня, которой поклоняется весь Колдовской круг? Именно. С точки зрения *сеттинга*. Но в *игре* никакие факты не имеют значения, если они не соответствуют теме истории. Если вы хотите приписать Нечисти другую биографию – возможно, даже несколько, – вы обладаете всеми правами поступить именно так. Иными словами, различайте сеттинг – который по определению должен быть гармоничным – и отдельные игры, которые в Мире Тьмы никогда не строятся по какому-либо “канону”.



## Личность

Нечисть всегда была чужаком среди Проклятых. Её потомки сходили с ума. Её любовники погибали. Общества, в которые она вступала, становились жертвами революций или гонений. Сначала она полагала, что на ней лежит какое-то проклятие, однако в конечном счёте на неё снизошло озарение. Никакого проклятия не было. Просто она пыталась вернуться к человеческой жизни – а это было возможно ровно настолько, насколько возможна попытка льва ужиться в коллективе антилоп.

Нечисть наконец осознала, что она больше не человек. Что ещё важнее: другие Сородичи тоже больше не принадлежат к расе смертных. Трудно сказать, достигла ли она Голконды, однако после принятия этой мысли она породнилась со Зверем и начала призывать к этому остальных.

Теперь она действует по одной и той же модели. Будучи одним из немногих добровольных кочевников в мире Сородичей, она даже не пытается где-то осесть. Она просто приходит в очередной домен и организует события так, чтобы он развалился. Нет, она не хочет никому повредить. Она хочет лишь показать Сородичам, что они могут жить свободно, не выстраивая никаких политических режимов и организаций. Они могут – и должны – быть независимы от своих прежних, человеческих взглядов на жизнь.

Нечисть стоит за множество революций и войн последних веков или даже тысячелетий. Другие Проклятые живут по законам вечного цикла, играя в политику и общение. Нечисть парит над этим болотом, делая то, что кажется ей правильным. Разрушив один домен, она выбирает другой и идёт преподавать местным Сородичам то, что она называет *Уроком*.

## Секрет

Величайший секрет Нечисти заключается в том, что её Обратила Праматерь чудовищ – столь древнее существо, что оно может приходиться родственником даже монструозным богам наподобие Бабы Яги. Любопытно, что сама Нечисть этого не понимает.

Второй секрет заключается в том, что она не хочет, чтобы кто-нибудь знал о её ранних попытках влиться в коллектив Проклятых. Ей хочется, чтобы другие видели её как чудовище, которое сразу родилось древним и жутким. Она боится, что кто-нибудь сможет увидеть в ней маленькую девочку, заблудившуюся в лесу за сбором ягод.

Наконец, иногда бывают моменты, когда птицы начинают ёрзать у неё под кожей, и Нечисть поддаётся желанию побыть с кем-нибудь ещё. Это не изменяет её поведения: она всё равно находит ближайшее общество Проклятых и разваливает его изнутри, призывая быть монстрами, а не политиками. Но она примеряет на себя чужую маску и пытается вспомнить, каково это – смотреть на мир другими глазами.

## Слухи

*Нечисть – дочь Графа. Именно. Графа Дракулы.*

Это лишь слух, но в нём есть и доля правды. Несколько столетий назад Нечисть взяла себе имя Ребека и сделала Графа своим любовником. Увы, она не смогла задержаться надолго, поскольку три невесты Дракулы объединились, чтобы прогнать соперницу прочь.

*Я как-то встретился со старичком, который утверждал, что лет сто назад он состоял в её котерии.*

Сто лет назад Нечисть действительно присоединилась к котерии из семерых Проклятых, которым нравилось колесить по ночным дорогам и учинять разруху в окрестных городах. Нечисть быстро стала их лидером и сосредоточила их на отслеживании самых политизированных Сородичей. Вскоре сразу несколько Князей объявили на неё Кровавую охоту, и кое-кто из членов котерии попытался её выдать. Каждый из них добавил к её угольно-чёрной ауре ещё по одной прожилке. Остальным она велела разойтись. Трое всё ещё живы.



*Нечисть – не обычный вампир. Она собирает армию верных подданных среди Проклятых, чтобы стать Князем всех Сородичей.*

Почти правда, вот только Нечисть никогда не собирает. Вампиры сами сбиваются в стаи, тянущиеся по её следу в надежде, что она покажет им истинный путь. Нечисть знает о них, однако редко выходит на связь.

### Сюжетные зарисовки

- Перед началом истории или хотя бы текущей её главы убедитесь, что персонажи (и особенно их игроки!) знают о Нечисти. В начале сценария Примоген или Князь отправляет протагонистов расследовать случаи нападения на местных вампиров. Дело приводит их к доки, где их Зверь начинает буквально сжиматься от ужаса. И они видят женщину с птичьими когтями вместо ладоней. Хотя из-за низко натянутой шляпы они не видят её лица, они знают, кто это.

- Персонажам звонит союзник (или сир, или потомок). В динамиках слышен какой-то шум, потом встревоженный голос союзника сообщает им, что он с друзьями укрылся в загородном убежище от неизвестного нападающего. Он просит о помощи. Неожиданно связь обрывается, однако в последнюю секунду герои слышат пронзительный птичий визг.

- Анонимный наниматель предлагает героям солидный аванс и ещё более крупное вознаграждение взамен на согласие разыскать несколько старых вампиров, которые встречались с Нечистью на протяжении последних веков.



### Наследие

#### Новая Практика: Нечистые небеса

(Сила крови ••••• ♦, Анимализм ••••, Превращение ••••)

Вложив 2 очка Витэ и пройдя проверку Внутренности + Знания животных + Анимализма, вампир призывает к себе стаю птиц. Каждый успех позволяет привлечь внимание всех птиц определённого вида (как правило, хищных) в пределах 400 ярдов. Птицы отвечают на зов в пределах нескольких минут, равных приблизительно 10 – Внутренности персонажа. Как правило, птицы принадлежат к одному или двум близким типам (например, ястребы и соколы или вороны и дрозды).

Персонаж может приказать стае напасть на всех, кто находится рядом с ним. Стая автоматически наносит на 3 очка тупого урона за раунд (в обход Защиты). Хотя от неё можно спрятаться, стая способна разрушать объекты Прочностью 1, нанося по 3 очка урона и им (в обход самой Прочности). Вампир может указать несколько целей, которых птицы атаковать не должны.

Кроме того, Сородич может телепортироваться в любое место, в котором находится птица. Это занимает два раунда (один на исчезновение и один на появление) и убивает птицу, поскольку вампир появляется *изнутри* неё, разрывая животное на части. Каждая телепортация требует очка Витэ.

Стая подчиняется вампиру до окончания сцены.

Освоить Практику можно за 24 очка опыта.



## Древний призрак: Безглазая мать

Сородичи часто сравнивают Безглазую мать с Ля Йороной – печальным образом из испанского (а позднее и мексиканского) фольклора. Рассказывают, что когда-то жила на свете прекрасная девушка, которая завоевала любовь юноши, намного превышающего её по статусу. Они прожили счастливо несколько лет и уже собирались заключить брак, когда отец юноши начал сватать его к другой, более благородной особе. Когда юноша отказался, отец пообещал исключить его из числа наследников и разделить своё состояние между соперниками, которых юноша ненавидел. Тогда молодой человек подчинился воле отца и расстался с любимой.

Обезумев от горя, девушка взяла с собой обоих детей, которых они нажили за несколько лет счастливой жизни, и отвела их к реке, пообещав, что они будут купаться. Там она вскрыла им горло ножом и бросила тела в реку, после чего вонзила нож и себе в грудь. Однако на следующий день душа убийцы опомнилась и начала скитаться по берегу реки. И по сей день местные жители видят призрачную фигуру, простирающую руки к воде и кричащую: “Где вы, мои дети?”

Испанские и мексиканские Сородичи часто используют имена Ля Йороны и Безглазой матери как синонимы. Только в их легендах юноша оказывается вампиром – как правило, Князем того домена, в котором живёт сам рассказчик. Он Обращает молодую мать-одиночку, и вместе они питаются кровью её детей. Позднее женщина осознаёт весь ужас содеянного и бросается в реку, но обнаруживает, что не может утонуть. Солнце сжигает её заживо прямо сквозь толщу воды, однако каким-то образом она выживает, превращаясь в необычного призрака-кровососа. С тех пор она скитается по миру, выкрикивая имена своих детей и наказывая Сородичей, питающихся детской кровью.

Многие Аколиты считают её воплощением Деметры или Персефоны (или Прозерпины, если культ предпочитает римское наименование). Тем, кому удаётся встретить Безглазую мать, она иногда открывает секреты особенно мощных обрядов Крúака.

И что любопытнее всего, она мертва – не в том смысле, что стала Сородичем, а в том, что она обрела жизнь *после* Окончательной смерти. Даже среди могущественных духов и призраков (обладающих, с игромеханической точки зрения, Рангом 4) она считается практически непобедимой. Когда она появляется в городе, по всему Сумраку проносится волна ужаса, которая заставляет духов и призраков бежать прочь.

А ещё Безглазая мать считает обычных вампиров своими детьми. Опять же, она наказывает всех, кто питается кровью живых, смертных детей, однако когда речь заходит о причинении боли самим вампирам, Безглазая мать встаёт уже на их сторону. Когда Пробуждённый, оборотень, охотник или другое существо решает напасть на вампира, судьба может свести его с Безглазой матерью.

Как обычно, Рассказчики могут решить, что информация о призрачной натуре Безглазой матери не соответствует действительности. Например, как будет видно дальше, один из самых популярных слухов гласит, что в действительности она находится в торпоре, но каким-то образом отправляет своё астральное тело бродить по миру живых.

### Личность

Безглазая мать существует только для выполнения своей функции: спасения детей от вампиров и вампиров – от остальных чудовищ. Она не *глупа* – просто у неё нет никаких других задач. И какой бы ни была реальная история её происхождения, она действительно говорит о своём прошлом с великой болью.

### Секреты

Безглазая мать не помнит своего сира и других Проклятых родственников. Обнаружение таких Сородичей может помочь персонажам в упокоении её души.

## Слухи

*Я слышал, что она вовсе не призрак, а просто умопомрачительно старый вампир. Откуда-то с Ближнего Востока. Он тысячелетиями лежит в торпоре и бродит по миру в астральном теле.*

Это может оказаться как истиной, так и ложью – решать, как обычно, Рассказчику.

*Не знаю, как от неё избавиться, но я слышал, как её можно отвлечь. Дайте ей ребёнка. Она посвятит ближайшее время его воспитанию.*

Абсолютная правда. Безглазая мать раскаивается в потере своих детей и пойдёт на всё, чтобы сделать счастливой жизнь хоть одного ребёнка. По неизвестным причинам она действительно начинает считать своим любое дитя, которое ей предлагают вампиры. Другое дело, что гибрид призрака и кровососа может оказаться не лучшей няней и оставить на психике ребёнка серьёзный отпечаток.

## Сюжетные зарисовки

- После долгой вражды с Аколитами персонажи обнаруживают, что их культу покровительствует Безглазая мать.

- Группа мистиков – будь это маги, оборотни, подменыши, Проклятые или даже охотники – решает изучить Безглазую мать. Для этого исследователям необходимо заманить её в ловушку. Последнее они и поручают протагонистам.

- Один из протагонистов обнаруживает у себя внутреннюю связь с Матерью. С тех пор как она появляется в городе, он начинает слышать её мысли во время дневного сна. И ей известно немало секретов о местных Сородичах...



## Наследие

### Призрачные Нумина

#### Охотничья вылазка

Безглазая мать тратит очко Эссенции и проходит проверку Грации + Могущества. В случае успеха она может отходить на любое расстояние от своих якорей до конца ночи.

## Жертвоприношение Тёмной матери

Призрак вкладывает очко Эссенции и проходит проверку Грации + Могущества против Решительности + Силы крови вампира. В случае успеха она заставляет Витэ покинуть организм жертвы в виде кровавых слёз. Всего вампир утрачивает по очку Витэ за каждый успех призрака выше его результата + ещё 1 очко.

Это Витэ призрак впитывает самой своей сущностью и затем может использовать для проведения ритуалов Круака.

Развить этот Нумен способны лишь призраки, которые некогда были вампирами Колдовского круга.



## Сцена:

### Явление призрака

**Суть:** Герои, хотя бы один из которых должен состоять в Колдовском круге, сталкиваются с группой опасных противников. Перед самым началом схватки на лбу одного из врагов неожиданно начинают появляться кровавые буквы. “Я здесь, дитя моё”, – гласит надпись. После чего в окно (или другой ближайший проём) врывается призрак Безглазой матери.

**Цели Рассказчика:** Как следует напугать игроков.

**Цели игроков:** Уцелеть. Минимизировать урон, нанесённый призраком, если они не хотят смерти своих противников или разрушения ещё не осмотренного убежища.

**Бонусы:** Призрак отвлекает противников (попытки сбежать получают бонус +5)

**Штрафы:** Кровь, крики, адреналин (-3 к проверкам безумия)